
Por sólo 2'99€
REVISTA DE PLAYSTATION 100% NO OFICIAL | #176
Canarias 3,14€ Portugal 2,99€
Play manía
AHÓRRATE 5 EUROS
> THE LAST OF US PS3
> LE TOUR DE FRANCE 2013 PS3
> MASACRE PS3
> MOTOGP 13 PS3
> JAK & DAXTER TRILOGY PSVITA
¡Adelántate!
THE BUREAU: XCOM
SAINTS ROW IV
¡No te lo pierdas!
LLÉVATE TU
PS VITA
DE VACACIONES
Novedades
MOTO GP 2013
LE TOUR DE FRANCE
MASACRE...
20 RPG PARA TODOS LOS GUSTOS
Vuelve el mejor Rol
Tales of Xillia Kingdom Hearts III The Witcher 3
Final Fantasy XV Lords of the Fallen Diablo III
Dragon Age Inquisition Dark Souls II...
8 424094 800032 00176
ESPECIAL PS4
Así es la consola
Te lo contamos TODO sobre la nueva PlayStation
y sus juegazos
• METAL GEAR SOLID V
• DESTINY
• THE DIVISION
• THE ORDER: 1886
• DRIVE CLUB...
© MUTSUMI INOMATA © KOSUKE FUJISHIMA Tales of XilliaTM & © 2011 NAMCO BANDAI Games Inc



Hacia el Nuevo Mundo
ONE PIECE
PIRATE WARRIORS 2
#OPPW2
¡RESÉRVALO YA!
Agosto 2013
OnePiece-Game.com
12
www.pegi.info
PROVISIONAL
© EIICHIRO ODA/SHUEISHA, TOEI ANIMATION
Game © 2013 NAMCO BANDAI Games Inc.
Developed by TECMO KOEI GAMES CO., LTD.
"PlayStation", "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
BANDAI
TOEI ANIMATION
BANDAI NAMCO Games
PS3
PlayStation 3

EDITORIAL



Sonia Herranz
@soniaherranzz
@revisplaymania

SÍGUEME EN MI BLOG EN HOBBYCONSOLAS.COM



La guerra de las consolas

Bueno, pues ya está. PS4 es una realidad. Una realidad con cara, fecha de salida de cuentas (es decir, aproximada) y precio. Ya la tenemos liada otra vez. Mira que mí no me hacia gracia esto del relevo generacional. Mira que me apetecía poco jubilar mi PS3... Pues me lo estoy pensando. Cuando leáis el reportaje que os hemos preparado a lo mejor os pasa lo mismo que a mí. Que se os hace la boca agua pensando en las posibilidades que se adivinan detrás de los datos técnicos, detrás de las prestaciones y las posibilidades de la nueva consola de Sony.

No dudaba ni por un momento de que Sony iba a hacer una gran consola. Lo tiene en los genes. Tenía mucha fe en que sería sensible a la situación económica mundial (no soy tan ingenua como para creer que mirarían a España) y me hubiera dejado "ojiplática" si finalmente hubiera incluido algún tipo de restricción para impedir que usáramos los juegos físicos como a nosotros no diera la real gana. Tampoco hubiera entendido una obligatoriedad de jugar conectada o cualquier otra limitación al uso de la máquina y los juegos por los que he pagado... Sony ha cumplido con mis expectativas y hasta las ha superado en algunos aspectos. Y es que hasta me empieza a hacer gracia la especie de red social que van a montar con el botón Share del Dual Shock 4 como bandera.

Lo único que chirría un poco es el tema del juego online. Los usuarios de PlayStation estamos acostumbrados a no pagar por el juego online y PS4 nos va a obligar a suscribirnos a PS Plus para disfrutarlo. Por suerte, PlayStation Plus ofrece mucho más. De hecho, es un servicio muy recomendable ahora mismo, aunque sólo tengas PS3 y el online te dé lo mismo... Entiendo perfectamente que Sony quiera cobrar por los servicios online. Y es que son eso, servicios, y cuesta dinero de mantenerlos. Eso sí, tendrán que ponerse las pilas para que ese servicio sea bueno. Si me regalan una bolsa de pipas no me puedo quejar de que sea pequeña. Pero si voy a pagar mi bolsa de pipas reclamaré un tamaño que me parezca adecuado para el precio. Errores como los agujeros de seguridad de hace unos años, las continuas interrupciones del servicio, los parches "destrozamáquinas" o los problemas de conexión tienen que desaparecer. Ya no es una bolsa de pipas gratis...

Ya veremos cómo termina cuajando todo, pero de momento tengo que reconocer que PS4 me cautivado. Creo que ya tengo regalo que pedirle a los Reyes este año... Si me queda alguna línea libre en mi carta después de hacer mi pedido de juegos de PS3, que ahora que lo pienso, puede que me den más diversión...

DIARIO DE LA REDACCIÓN...

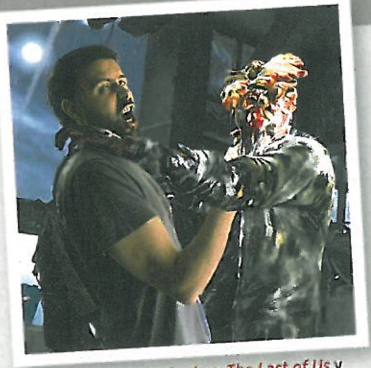
Este mes no nos ha dado tiempo... a analizar lo que PS4 puede suponer para la industria del videojuego. Bueno, sinceramente: a babear con la consola.



Aunque a Sonia no le gustan las cámaras hizo una excepción para hablar del futuro de PlayStation en www.hobbyconsolas.com



Dani y Sonia no viajaron a Los Ángeles, pero mandaron a dos enviados muy especiales: David y Daniel de www.hobbyconsolas.com



Dani sigue enganchado a *The Last of Us* y cuando nos trajo esta foto para demostrarlo nos empezamos a preocupar... ¿No será que se lo está empezando a creer?

Lo que nos habéis dicho...

Nostálgicos



Alan Alfaro
¿Sabéis que echo de menos la barrita amarilla clásica de la Playmanía original?

"Despistaos"



Cristobal Brito
¿Es posible que salga *Minecraft* para PS3? ¿Y tendrá "cosplay" para PS Vita?

Solidarios



Marti Gómez López
¿Por qué no le subís el sueldo a Daniel Acal por sus artículos de opinión? :-) Seguro que él está de acuerdo...

Exagerados



Javier Escobar Carrillo
Sólo deciros que *The Last of Us* es el mejor juego de la historia de los videojuegos hasta el momento.

Exclusivos



Aitor Notinkxines
Ahora que para jugar online será preciso ser de PS Plus y la mayoría de gente se hará socia... ¿De qué fardo yo con mis colegas?

Arruinados



Shou-chan Sedna Sparda
Tantos juegazos que van a salir y tan poco dinero... Al menos el *Beyond Two Souls* no me lo quita nadie.

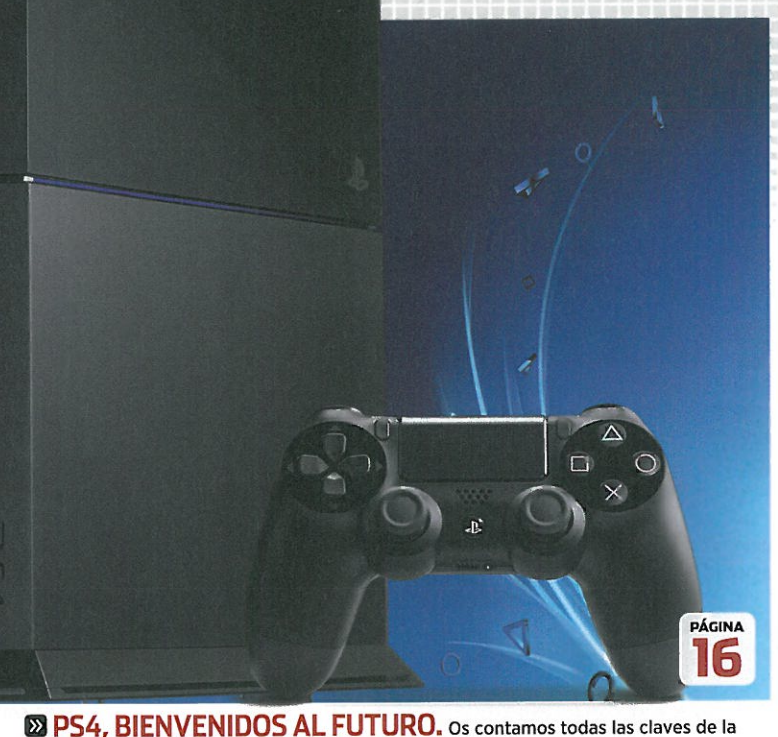
Con visión de futuro



Eloy Holgado
Esperando a que salga la nueva generación para comprar los juegos de ésta... ¡¡¡tirados de precio!!!

SUMARIO #176









TODOS LOS JUEGOS DE ESTE MES...



■ *Killer is Dead* es una nueva aventura de acción en tercera persona, en la que nuestras principales armas son una katana y un brazo biónico

KILLER IS DEAD | PS3 | GRASSHOPPER MANUFACTURE | 30 DE AGOSTO

Así es Mondo, asesino a sueldo del Estado

SUDA 51 VUELVE CON UNA **AVENTURA** DE ACCIÓN FIEL A SUS SEÑAS DE IDENTIDAD

Katanas, asesinos, voluptuosas mujeres, humor, estética única... Estas son algunas de las constantes en las producciones de Grasshopper Manufacture, el estudio liderado por Suda 51, del que han surgido atípicas joyas como *Killer 7*, *No More Heroes*, *Shadows of the Damned* o el más reciente *Lollipop Chainsaw*. De todos ellos bebe en mayor o menor medida *Killer is Dead*, que también tiene sus propias ideas...

Su trama nos pone en el pellejo de Mondo Zappa, un asesino a sueldo contratado por "Bryan Execution Firm", una agencia de asesinos que trabaja para el Estado atendiendo las peticiones de ejecución de particulares. Pero tranquilos, que las ejecuciones tienen que estar motivadas: voraces monstruos que aterrorizan un vecindario, despiadados asesinos y otros maquiavélicos seres que molestan a la población civil serán nuestro objetivo en las misiones, que tendrán lugar por todo el mundo y que ofrecerán ambientaciones y temáticas distintas. Así, tan pronto estaremos recorriendo una oscura visión de "Alicia en el país de las maravillas" como enfrentándonos a un músico loco que quiere someter a la humanidad con unas perversas vibraciones. En todos estos casos nos espera un torrente de acción, con un control bastante sencillo: machacando ■ daremos tajos con nuestra katana "Gekkou", ganando velocidad a medida que encadenamos los ataques (incluso activamos la opción de acabar con los enemigos realizando un fatality asociado a los 4 icónicos botones del mando). Tampoco faltará el típico elemento de habilidad al estilo *Bayonetta*, esquivar los ataques en el momento justo para dejar al enemigo vendido y poder atacarle a placer. Aparte de la katana, contamos con un brazo cibernético, llamado "Musselback", que se alimenta de la sangre que obtenemos con los tajos y que se convierte en taladro y arma de fuego. Con ese mismo brazo también ejecutamos ataques que rompen los bloqueos de los enemigos. Pero, sin duda, lo mejor del juego serán los enemigos finales de cada misión, tanto por estética y diseño como por sus patrones de ataque (descubrir sus puntos débiles será parte de la gracia).

Y aún hay más: como en otras producciones de Suda 51 no faltará el toque "picante": Mondo será también un gigoló que tendrá que conquistar a diversas féminas a través de curiosos minijuegos (mirar su escote o entrepierna sin ser pillados), lo que nos reportará objetos y dinero para potenciar algunas de sus habilidades, como nuevos ataques o usos para Musselback. Todo ello con bastante sentido del humor, una estética única (un Cel Shading bastante oscuro) y un montón de pruebas y desafíos extra (como acabar con X enemigos en ciertas condiciones) que nos irá desbloqueando la no menos explosiva enfermera Scarlett. Una aventura que fijo "calentará" el verano...

■ Mondo Zappa es un asesino que, katana en mano y brazo biónico, acabará con monstruos y villanos de todo tipo...

La sangre de nuestros enemigos es vital para que nuestro brazo biónico pueda realizar sus diversas funciones.

Enemigos finales, tienda para comprar mejoras, modo Gigoló para "ligar"... El juego será variado y muy rejugable.





SUBEN

EL PRECIO DE PS4

399€ es lo que te separan de saltar a la nueva generación de consolas. Un acierto más por parte de Sony que, además, supone uno de los estrenos más económicos en la historia reciente de las consolas.

LOS JUEGOS DE ROL

Para PS3, para PS4, para PS Vita... De acción, por turnos, japoneses, occidentales... Nos esperan unos meses cargaditos de juegos de rol de enorme calidad y mucha variedad, que van a volver a poner el género en lo más alto.

LAS BSO, CADA VEZ MÁS CUIDADAS...

Cada vez más estudios procuran ofrecer una banda sonora acorde a la calidad de sus juegos. El mes pasado fue *The Last of Us*, este *Hotline Miami*. Menudo nivel están dejando las BSO...

BAJAN

LA MAREA DE REMAKES PARA VITA

Este mes, PS Vita recibe *Jak & Daxter Trilogía HD, Epic Mickey 2* y *Hotline Miami*, todo juegos que ya han salido antes en otras plataformas. ¿Este es el futuro que le espera a la portátil? Esperemos que no...

JUEGOS DE VITA QUE NO LLEGAN A EUROPA

Lo más triste de todo es que HAY juegos de Vita que siguen sin llegar. Ahí está el recién estrenado *Muramasa Rebirth* ("remake" de un juego de Wii) y el genial *Dragon's Crown* o el original *Senran Kagura* con sus pechugonas ninja. Los tres siguen sin editor en España...

EL JUEGO ONLINE DE PAGO EN PS4

Durante el E3 se soltó "como quien no quiere la cosa", pero lo cierto es que para jugar online en PS4 habrá que estar suscrito a PS+, un gran servicio, sí, pero que ahora será "obligatorio" para quien quiera jugar online. Y eso no nos gusta...



SM

ÚLTIMA HORA

» NOTICIÓN

EL MEJOR BASKET EUROPEO EN *NBA 2K14*

Por primera vez en la historia, **los mejores clubes europeos** compartirán cartel con los equipos de la NBA. Gracias al acuerdo al que han llegado 2K Sports y la Euroleague Basketball en el próximo ***NBA 2K14* habrá 14 equipos europeos**, cuatro de ellos españoles: **Real Madrid, FC Barcelona, Unicaja Málaga y Laboral Kutxa Vitoria**. Y lo mejor es que no habrá que esperar mucho para enfrentar al Madrid a los Lakers: *NBA 2K14* llegará en octubre a PS3 y un poco más tarde a PS4.



EUROLEAGUE BASKETBALL

» FERIA

MADRID GAMES WEEK, LA FERIA DE JUEGOS

La nueva feria de la industria de los de los videojuegos que **se celebrará en Madrid del 7 al 10 de noviembre** ya tiene operativos todos sus **perfiles en redes sociales**, para que podáis seguir de primera mano las últimas novedades sobre la feria. De hecho, todas las noticias relativas a la feria irán acompañadas del **hastag #madridgamesweek**, con el que también podréis hacer vuestras propias aportaciones. ¿Nos vemos en noviembre?

» ANUNCIO

MESSI VUELVE A SER PORTADA DE *FIFA14*

Electronic Arts vuelve a contar con **Leo Messi** para aparecer en la **portada de su nuevo** *FIFA*. Esta vez aparece como único protagonista, vestido con la equipación del Barça y con el nuevo patrocinio de Qatar Airways. Parece que Messi le ha cogido el gustillo a esto de los videojuegos... *FIFA 14* llegará a las tiendas el 29 de septiembre.



Play ¡Nuevos datos!

TEKKEN REVOLUTION | PS3 | NAMCO BANDAI | LUCHA | YA DISPONIBLE

Tekken se apunta a la moda del free to play

Si te gustan los juegos de lucha ya puedes disfrutar de *Tekken Revolution*, descargándolo de PS Store totalmente gratis. El juego presenta 8 luchadores y dos modos de juego, Arcade y Online. Como en una recreativa, para jugar debemos gastar monedas (rojas para el arcade y azules para el online) y sólo hay dos maneras de conseguir más: esperar a que pase el tiempo o pasar por caja y descargar de PS Store paquetes de monedas premium, que sirven para cualquier competición. Pero esta no será la única novedad. Este es el primer *Tekken* que nos permitirá mejorar los atributos de nuestro luchador con puntos de experiencia con los que mejorar tres atributos de nuestro luchador. Cuanto más peleamos más puntos de experiencia conseguimos y con ellos además podemos desbloquear más personajes (6 en total). Con este modelo free to play, Harada, director de *Tekken*, quiere atraer a nuevos jugadores y ha anunciado que si cosa funciona el juego saldrá también Vita.







Podemos comprar paquetes de monedas desde 0.99 euros. Pronto habrá DLC con más contenido.

Play ¡Primeras imágenes!

SCOURGE: OUTBREAK | PS3 | TRAGNARION STUDIOS | ACCIÓN | SIN CONFIRMAR

El shooter español *Scourge: Outbreak*, muy pronto en PSN

El estudio mallorquín Tragnarion ultima los detalles para lanzar en PSN su mayor proyecto, *Scourge: Outbreak*, una versión muy mejorada del juego de PC *The Scourge Project*. Este juegos de acción nos pondrá en la piel de un grupo de mercenarios, el Escuadrón Echo, que deben acabar con la infame Corporación Nogari. Desarrollado con el motor gráfico Unreal Engine 3, contará con una campaña de más de 6 horas de duración que podremos jugar tanto en solitario como en cooperativo, así como varios modos competitivos de hasta 8 jugadores. El cooperativo será su atractivo principal, con soporte para hasta 4 jugadores con chat de voz.



El juego luce renovado porque han trabajado casi todos los aspectos del original: escenarios, niveles, armas, personajes.

CONCURSO | GTA VICE CITY ANNIVERSARY | GANADORES

Así habéis felicitado a *GTA Vice City*

En el número 174 convocamos un concurso para que nos ayudarais a felicitar a *GTA Vice City* por su aniversario... Hemos recibido docenas de felicitaciones y ya hemos elegido a los 5 ganadores, los más fieles seguidores de la saga, que se llevarán 1 set figuras Kubrick. Aquí tenéis una pequeña muestra de las felicitaciones recibidas y los ganadores:

Irene Galindo Vilchez (Madrid).
Clara Barbarroja (Barcelona)
Carlos Alberto Scabone (Zaragoza)
Álvaro Sánchez Martín (Salamanca)
David Sierra Martín (Madrid)





Aquí tenéis una muestra de las felicitaciones: hay que ser muy fan para "tatuarse", pintar así el garaje de casa o crear tu propia carátula...



Ride to Hell: Retribution es una aventura de acción en tercera persona con chopper incluida.

RIDE TO HELL RETRIBUTION | PS3 | DEEP SILVER | ACCIÓN | YA DISPONIBLE

Un verano de venganzas y sobre dos ruedas

Jake Conway no tiene piedad. Podemos enfrentarnos a los enemigos cuerpo a cuerpo o con diversas armas.



Deep Silver vuelve a la carga con una nueva entrega de su saga motera, *Ride to Hell*, que nos narra la historia de Jake, un motero que quiere vengar la muerte de su hermano, asesinado por la banda The Devil's Hand. Todo con una ambientación fiel al estilo de la Norteamérica de la década de los 60. Como os podéis imaginar, los altercados en bares y moteles de carretera están asegurados y no faltan la chicas ligeras de ropa, las motos y la música rock. Tendremos diferentes misiones que varían entre fases de conducción (persecuciones, tiroteos desde la moto...), combates con armas o cuerpo a cuerpo a base de "quicktime events"... Pero no todo son mamporros, Jake puede "tunear" su chopper para fardar durante su misión. Chulería y asfalto de sobra para estos meses de verano.

EN POCAS PALABRAS

DESCARGAS

THE WALKING DEAD Y SU DLC

El próximo **10 de julio** llegará a PS Store el siguiente capítulo descargable para *The Walking Dead* en PS Vita y PS3. Eso sí, para jugar a *400 days* será necesario disponer de al menos uno de los episodios anteriores. ¿Su precio? **4,99€.**



ANUNCIO

THIEF TAMBIÉN LLEGARÁ A PS3

Sabíamos que **la exitosa saga de PC iba a aparecer en PS4** y ha sido una alegría enterarnos de que también verá la luz en PS3. El ladrón **Garret** nos mostrará **su mejor cara en PS3** y esperamos que técnicamente esté a la altura, ya que su versión de PS4 no nos sorprendió demasiado.

PREMIO

PREMIAN A MARK CERNY

En la feria **Gamelab 2013** que se ha celebrado en Barcelona los días 26, 27 y 28 de junio, uno de los grandes protagonistas ha sido **Mark Cerny, diseñador de la arquitectura de PS4,** al que han reconocido su trayectoria profesional con el **Premio Leyenda.** Durante la feria impartió una interesante charla repasando el trabajo que ha realizado junto a estudios como **Naughty Dog o Insomniac,** explicó mejor la filosofía que quieren seguir con PS4 y dejó clara la gran importancia que tienen las "third parties" en la industria del videojuego.



ANUNCIO

SIGUE VIVO *THE LAST GUARDIAN*

El juego es la nueva obra de **Fumito Ueda, creador de *ICO* y *Shadow of the Colossus,*** y se rumoreaba que tendríamos oportunidad de ver algo nuevo en el E3. Aunque finalmente el juego no estuvo presente en la feria, **Shuhei Yoshida**, presidente de Worlwide Studios, **ha declarado que *The Last Guardian* sigue en desarrollo** y que enseñarán algo cuando estén seguros de que pueden hacerlo.

JUEGO ONLINE

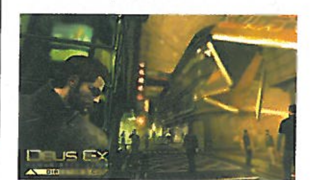
FREE TO PLAY SIN PSN PLUS

Según ha comunicado Sony, para poder disfrutar los **juegos "free to play" de PS4** no será obligatorio que estemos suscritos al **servicio online PSN Plus.** Es algo lógico que no te hagan pagar en un modelo de mercado donde jugar es gratis, pero aún así, se agradece que nos despejen las dudas de cómo funcionará finalmente un servicio que, por ejemplo, utilizará el arcade de velocidad ***Drive Club.***

LANZAMIENTO

EL NUEVO *DEUS EX*, EN PS3

Aunque ***Deus Ex Human Revolution Director's Cut*** iba a ser un juego exclusivo para Wii U, finalmente Square Enix ha anunciado que también **aparecerá en PS3 a finales de año.** Esta "edición definitiva" mejorará la IA de los enemigos y el sistema de combate y **entre sus novedades destaca la interacción con el sistema de doble pantalla.** Así, usaremos nuestra PS Vita en los hackeos, como mapa interactivo, para ver el inventario o como mira telescópica aumentada.



RUMOR

NUEVO JUEGO DE VISCERAL GAMES

El equipo de desarrollo **responsable de *Dead Space*** ya está preparando un título totalmente nuevo. Los rumores indican que será un **juego basado en el universo de Star Wars** y que saldrá para la nueva generación. Lo que todavía no sabemos es si tirarán por el género survival horror o si se decidirán por la acción.

RESERVA

MAPA DINÁMICO PARA *GHOSTS*

Como ya es una costumbre, los que reserven ***Call of Duty Ghosts*** recibirán un regalo en forma de DLC. En este caso el **mapa dinámico** en un rascacielos al borde del colapso, con obstáculos que evolucionan con la partida. Activision ha anunciado que esta promoción será **exclusiva para los que hagan su reserva en GAME.**




Lucas Ordóñez y Jan Mardenborough (a la izquierda) ganaron la GT Academy en 2008 y 2011 y ya corren en Le Mans.

GRAN TURISMO 6 | PS3 | SONY | NAVIDADES


El ganador de GT Academy 2013 entrará en un programa de pilotos y podrá conducir un Nissan GT-R GT3 toda una temporada.



Comienza GT Academy 2013: ¡conviértete en piloto profesional!

La nueva edición del programa de pilotos de Sony y Nissan ya está en marcha. Hasta el 29 de julio, gracias a la demo de *Gran Turismo 6*, cualquiera puede competir en ella y convertirse en piloto profesional.

Cuando Kazunori Yamauchi creó *Gran Turismo* le adosó el calificativo de "el simulador de conducción real". Lejos de ser pretencioso, el lema se ha acabado convirtiendo en una realidad, desde que en 2008 Sony y Nissan crearan la GT Academy, un programa para convertir a simples usuarios en pilotos reales. Y como anticipo a *Gran Turismo 6*, hace unos días dio comienzo la edición 2013 de la GT Academy, la más grande hasta la fecha. En los años previos el certamen alcanzó los dos millones de participantes, pero esta temporada es muy probable que el número de usuarios se incremente. La competición se divide en varios territorios: Estados Unidos, Rusia, Alemania y el resto de Europa. Dentro de este último, España es uno de los países incluidos, así que quien sueñe con ser conductor profesional, sólo tiene que acceder a PlayStation Store con su PlayStation 3 y descargarse la demo del juego de Polyphony.

Los usuarios de España que logren los mejores tiempos se ganarán el derecho a participar en la final nacional, donde habrá pruebas de pilotaje, pruebas físicas y conducción virtual. El siguiente paso será competir en distintas pruebas en el circuito de Silverstone. Y el campeón final entrará en un programa de desarrollo de pilotos y competirá con un Nissan GT-R GT3 Nismo durante toda una temporada. ¿Quién se anima a convertirse en piloto profesional?



LA DEMO DE GT6, PASAPORTE A LA GLORIA

Para participar en la GT Academy 2013, basta con descargarse la demo de *Gran Turismo 6* que se publicó en PS Store el pasado 2 de julio. Esta fase online de la competición se extenderá sólo hasta el 29 de julio, aunque aquéllos que no dispongan de una PS3, a priori, también podrán participar en los eventos en directo que Sony tiene previsto realizar.
Tras superar varias rondas de aprendizaje, se desbloquea un evento de clasificación en el circuito de Silverstone, de modo que el objetivo es lograr el mejor tiempo posible.


Silverstone, que debutará en *Gran Turismo 6*, es la base de operaciones de la GT Academy.

EL CAMINO QUE CONDUCE AL **MITO DE LE MANS**

Ganar la GT Academy es una garantía para comenzar una carrera de éxito en el mundo de las carreras profesionales. No hablamos de llegar al culmen que es la Fórmula 1, pero sí de poder competir en pruebas de resistencia tan legendarias como las 24 Horas de Le Mans o las 24 Horas de Nurburgring. Sin ir más lejos, hace unas semanas, Lucas Ordóñez y Jann Mardenborough, ganadores de la GT Academy en 2008 y 2011, respectivamente, estuvieron en Le Mans a bordo de un Nissan del equipo Greaves Motorsport con chasis Zytek, y quedaron terceros de la categoría LMP2 (la segunda más importante). Para el español Lucas Ordóñez, es el segundo podio en el mítico circuito de La Sarthe, pues en 2011 también participó y quedó segundo.


El Zytek-Nissan de Lucas Ordóñez, Jan Mardenborough y Michael Krumm quedó tercero de la categoría LMP2 en las 24 Horas de Le Mans de 2013.


Carreras ilegales y misiones entre bandas criminales entre jugadores de todo el mundo.

Un país para recorrer en *The Crew*

THE CREW | PS4 | UBISOFT | 2014

Ubisoft está preparando el juego que según ellos redefinirá el género de la conducción. Desde luego, la premisa ya promete: el campo de juego será todo Estados Unidos, convertido en un mundo abierto y persistente, sin pausas ni tiempos de carga. Recorrer el país de costa a costa serán 90 minutos de partida y cualquier escenario será posible: desde las céntricas calles de Nueva York a suburbios, campos de maíz o pistas de carreras. La campaña principal nos invitará a infiltrarnos en el mundo de las carreras ilegales para sabotearlas y nos enfrentará a misiones de todo tipo que podremos intentar supera solos o acompañados. El componente online en *The Crew* será muy importante con un multijugador cooperativo y competitivo donde podremos formar nuestra propia banda con otros jugadores y, al mismo tiempo, enfrentarnos a otros grupos. También incluirá opciones para tunear los coches a nuestro gusto y añadir mejoras de rendimiento según nuestras necesidades. *The Crew* promete ofrecernos en PS4 una libertad y variedad nunca vistas en juegos de carreras undeground. No pinta nada mal.


Podremos recorrer Estados Unidos a nuestro antojo, con los coches más veloces y disfrutando de gran variedad de carreteras.



... Naughty Dog se autocensura en *TLOU*.

Y ya tiene listo un parche para *The Last of Us* que elimina los números de teléfono de líneas eróticas que aparecen en los carteles de los túneles del metro. Y es que al parecer, son números reales...

... *GTA V* batirá todos los récords de ventas.

A más de dos meses del lanzamiento del juego estrella de Rockstar ya se han reservado tres millones de copias. Y eso sólo en Reino Unido...

... Ken Levine ya trabaja en un nuevo proyecto.

¡Y no es un juego! Tras el éxito de *BioShock Infinite* (tanto de crítica como de ventas) Ken Levine cambia de registro para escribir el guión del remake de la película "La fuga de Logan". ¿Perjudicará esto al posible *BioShock* de PS Vita?

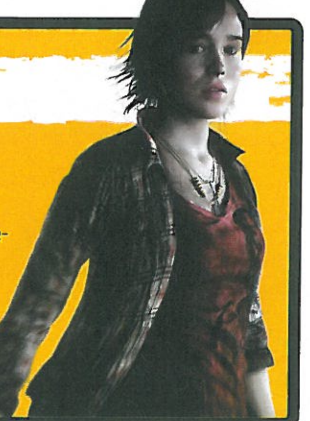
... *Far Cry 3 Blood Dragon* está siendo un éxito.

Lo que al principio, cuando vimos el tráiler del juego, nos pareció una broma de Ubisoft, resulta que ya ha superado el medio millón de copias vendidas.

... *GTA V* necesitará 8 gigas libres en el disco duro.

Doble ración de *GTA*. Parece que al introducir el juego en PS3 por primera vez será obligatorio instalar. Necesitaremos más de 8 gigas libres en el disco duro. Ahí es "ná".





APROVÉCHATE DEL NUEVO MEGA PACK Y...

¡¡Llévate tu PS Vita de vacaciones!!

Si te vas a tomar unos días de descanso, en la playa o la montaña, PS Vita puede ser tu mejor compañera de viaje. Y para que te sea más fácil, Sony lanza su Mega Pack.

Desde finales de junio está disponible una jugosa oferta que te permite llevarte una tarjeta de memoria para PS Vita de 8GB y 10 juegos por 39,99 euros. Una oferta de lo más apetecible si tenemos en cuenta que la tarjeta de 8 GB cuesta 35 euros ella sola y que los 10 juegos incluidos nos saldrían por unos 80 euros por separado...

Compra y juega.

Una de las muchas ventajas de PS Vita es que puedes tener juegos tanto en formato físico como en digital, de manera que si te vas de viaje puedes llenar tu tarjeta de juegos y no cargar con nada más. Aunque, claro, el espacio de almacenaje es un problema que sólo se puede solucionar con tarjetas de memoria. Y si además ya incluyen juegos, pues mejor... Eso sí, si cuando metas la tarjeta del Mega Pack en tu consola y no veas juegos, no te asustes. El Mega Pack incluye un código que te permitirá descargar los 10 juegos desde tu cuenta SEN. Una vez descargados, podrás disfrutar de ellos si limitaciones.

Colección variada y de calidad.

Entre los 10 juegos incluidos vas a encontrar de todo. Juegos tan profundos y largos como *LittleBigPlanet*, colecciones de minijuegos como *Frobisher Says!*, acción con *Ratchet & Clank el tamaño importa* o carreras con *Wipeout 2048* o el aclamado *MotorStorm RC*. Además, descubrirás juegos sorprendentes y muy originales como *Ecolibrium* o volverás a disfrutar de clásicos como los *Lemmings*, adaptados al control táctil de PS Vita. Y todo por mucho menos de lo que costaría normalmente.

Además, si todavía no tienes PS Vita te gustará saber que existe un bundle que incluye la consola y el Mega Pack por 220 euros. Aunque esta oferta caduca a mediados de julio es muy posible que se mantenga en tiendas hasta fin de existencias. Como ves este parece un fantástico momento para hacerse con una PS Vita (si no la tienes ya) o para ampliar tu colección de juegos.

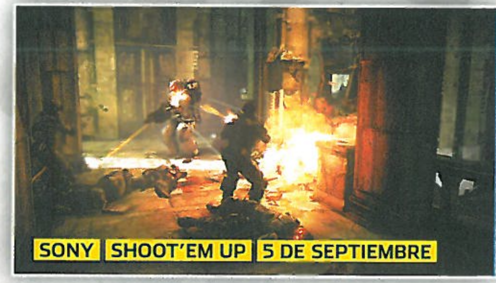




LOS 10 JUEGOS DEL MEGAPACK

LittleBigPlanet • Plataformas - 34,99€ - 1,6 GB
WipEout 2048 • Velocidad - 14,99€- 1,6 GB
MotorStorm RC • Velocidad - 5,99€- 1,3 GB
Little Deviants • Mini Juegos - 14,99€ - 1018 MB
Frobisher Says! (+Fun Pack) • Mini juegos - 2,49 € - 421 MB
Ecolibrium • Simulador - Gratis - 273 MB
Ratchet & Clank: el tamaño importa • Acción - ND - ND
Lemmings • Puzle - Gratis
Hungry Giraffe • Puzle/habilidad - 2,99 € - 20,9 MB
The HD Adventures of Rotating Octopus Carácter
Acción - 2,99 € - 53,4 MB

Y DESPUÉS DEL VERANO...



KILLZONE MERCENARY

Respetando la esencia de la saga y con un brutal apartado gráfico, el juego nos convierte en un mercenario que trabajará para el que mejor le pague, ISA o Helghast. Con el dinero compraremos armas y mejoras que nos ayudarán a completar una larga Campaña y enfrentarnos a un potente multijugador.

TEARAWAY

SONY | AVENTURA | OCTUBRE

Los creadores de *LittleBigPlanet* se han sacado de la chistera otro de esos juegos únicos que sorprenden desde el principio. Primero por su estética (todo está hecho de papel) y segundo por sus mecánicas, pensadas pasar el máximo partido a los paneles táctiles de la portátil. Una aventura deliciosa.



INVIZIMALS LA ALIANZA

Tras invadir PSP, los Invizimals asaltan PS Vita manteniendo la misma esencia: capturar a los 150 invizimals en cualquier lugar de nuestro entorno, entrenarlos y combatir. En esta ocasión con multijugador para 4 y cross play con la versión de PS3, tanto para luchar como para compartir objetos.

NUEVOS PACKS



MEGAPACK PS VITA

220 euros tendrá la culpa de que lleves una PS Vita Wi-Fi a casa, con el Mega Pack incluido. Es decir, consola, tarjeta de memoria de 8 GB y 10 juegos para todos los gustos. Si te interesa, date prisa, la oferta está a punto de terminar...



PACK MOTOGP 13

Desde 199,99 euros puedes conseguir este otro bundle que incluye la consola wi-fi y el juego oficial del campeonato de MotoGP de este año (con todos sus pilotos, motos circuitos...). Eso sí, sin tarjeta de memoria.



PACK EPIC MICKEY EL RETORNO DE DOS HÉROES

Y otro pack más, por el mismo precio, para los más plataformeros. Un juego ideal para los más jóvenes de la casa y pensando para disfrutarlo en compañía de un amigo.

Power to the gamers



Hace un par de años, en el último Gamefest, participé en una charla sobre el estado de este nuestro sector junto a compañeros de otros medios y gente de las compañías. En ella, un jefe de marketing de cuyo nombre no quiero acordarme dijo ante los asistentes que "los jugadores son los que nos marcan el camino a seguir a las compañías. Si algo no les gusta, nos lo harán saber sencillamente no comprándolo". Recuerdo que lo miré con escepticismo. Ojalá todo fuera tan sencillo, ¿verdad?

Pues hace poco hemos asistido a toda una demostración de fuerza de la (llamada por algunos) "comunidad gamer". En una maniobra sin precedentes en la industria (yo al menos no recuerdo un giro de tal magnitud en tan escaso margen de tiempo), Microsoft abandona las polémicas políticas restrictivas que atenazaban a su nueva consola Xbox One, pocos días después de anunciarlas como "el futuro de la industria". Y lo han hecho debido a las masivas protestas de los jugadores. Masivas protestas a nivel mundial. Dejando a un lado lo abusivo de dichas políticas y que la compañía cometió graves errores de comunicación al anunciarlas, quedémonos con lo que importa. Que este cambio ha sido posible gracias al rechazo unilateral de los jugadores de los distintos territorios.

Y esto no lo digo yo, lo dijo el mismísimo Don Mattrick, responsable directo de que Xbox 360 haya llegado tan alto y cara visible en el polémico anuncio de Xbox One. Dicho directivo admitió tras la conferencia de Microsoft del pasado E3 que esperaban este aluvión de críticas inicial, pero que estaban convencidos de los ánimos se irían aplacando y que la gente acabaría pasando por el aro...

TAL VEZ LOS JUGADORES TENGAMOS MÁS PODER DEL QUE CREEMOS. A MICROSOFT LE HICIMOS "RECTIFICAR".

No fue así. Tan sólo 4 días después, el propio Don Mattrick firmaba su capitulación, en una carta titulada precisamente "Your feedback matters" (que se podría traducir como "vuestras reacciones importan"). En ella deja claro que, aunque la compañía sigue viendo los "beneficios" que (supuestamente) nos iban a traer estas políticas, les habíamos sabido transmitir lo importante que eran para nosotros los juegos en formato físico, poder prestarlos y revenderlos, jugar en cualquier parte del mundo sin necesidad de estar conectados... Según la carta este "feedback" les llegó "alto y claro" y estarán encantados de seguir escuchando a la comunidad de jugadores de cara al lanzamiento de su nueva consola... No será él, ya que poco después de "capitular", Mattrick abandonó Microsoft con destino a Zynga. Pero esto es otra historia...

No sé en qué medida pesaron los anuncios de la competencia (Jack Tretton arrancó la ovación más sincera y duradera que recuerdo en un E3 cuando anunció en la conferencia de Sony que PS4 admitiría la segunda mano sin problemas; algo que ratificaría poco después Shuhei Yoshida con un videotuturial lleno de mala baba que duraba 22 segundos (sobraban 15) "explicando" cómo se compartirán los juegos en PS4. O si hubo alguna presión por parte de terceros. EA, por ejemplo, asegura que se quedó al margen, aunque su política de "escuchar al usuario" suprimiendo el también polémico pass online va en sentido opuesto al modelo que pretendía implantar Microsoft... Pero lo que está claro que nuestro "feedback" fue decisivo.

Y así llegamos al también espinoso asunto de tener que estar suscrito a PlayStation Plus para poder jugar Online en PS4. De pagar por jugar Online, vaya. Un aro por el que ya están acostumbrados a pasar los poseedores de una 360 y que a nosotros nos escuece especialmente dado que en PS3 es un servicio gratuito.



Yo no os voy a vender ninguna burra aquí animándoos a que os suscribáis. Sí diré que es un servicio que me parece que tiene un coste asequible para todo lo que ofrece (no olvidemos que no es sólo "pagar por jugar Online"). Pero haced lo que os dé la gana. Yo he estado mucho tiempo sin jugar online en 360 porque no quería pagar por ello. Pero claro, si quería jugar online... encendía mi PS3. ¿Qué ocurrirá cuando llegue PS4? Pues que yo me rascaré el bolsillo y pasaré por el aro. Otro más. He pasado por tantos últimamente que ya he perdido la cuenta...

Pero desde aquí os animo a que si no estáis de acuerdo con esta política, se lo hagáis saber a Sony. En Twitter circula el hashtag #PS4FreeOnline con el que algunos usuarios han alzado su voz contra la obligación de suscribirse a PlayStation Plus para poder jugar online en PS4. Es cierto que no es una protesta tan masiva ni ruidosa como la que hubo contra Microsoft. Y parece difícil que prospere, ya que la mayoría de los países en los que 360 tiene gran implantación (Norteamérica, Reino Unido...) ya están acostumbrados a ese desembolso. Pero también parecía difícil "hacer recapacitar" a Microsoft y mirad lo que se ha conseguido.

Euforia excesiva

Cuando escribo estas líneas, apenas han pasado 72 horas desde que ha terminado el E3, tiempo más que suficiente para digerir la marea de anuncios y meditar sobre todo lo que ha pasado. Nuevos datos sobre las nueva generación de consolas, los nuevos juegos... algunas cosas más apasionantes que otras pero, en general, ha sido una gran edición.

Pero por encima de todo eso, en mi cabeza siguen resonando algunos ecos que me dan que pensar. Y mucho. Quizá sea, una vez más, debido a la edad, a mi carácter serio o que, cuando viví una situación parecida (en el E3 de 2005, en el que se mostró PS3 por primera vez), no me comporté así. Me refiero, para ir abriendo boca, a los eufóricos aplausos y desatados gritos de la prensa especializada durante ciertos momentos de la conferencia pre-E3 de Sony.

Afinando un poco más, me estoy refiriendo al momento en que Jack Tretton, presidente de SCEA (o Sony Computer Entertainment America), anunció la política que ofrecerían respecto a la segunda mano con PS4. De verdad, no entiendo ese estallido de júbilo entre los profesionales de un gremio. Si la podría entender en el comprador, en el usuario final o en el fanático de una marca o consola. Pero en un profesional, NO.

Para empezar, porque tal y como yo entiendo las cosas, cuando alguien va a cubrir un E3 o cualquier evento, debe presuponérsele una imparcialidad que, con esos gritos, no me queda muy clara. Aparte, cuando uno va a ese tipo de presentaciones, va a cubrir una INFORMACIÓN o HECHO, y posteriormente se trata, procesa o enfoca como se quiera o como dicte la línea editorial. Es decir, es ahí donde uno puede emitir un juicio favorable o en contra, pero no "en riguroso directo".

Imaginemos una rueda de prensa del gobierno, sea a través de una pantalla o con el interlocutor delante. Se anuncia una nueva medida para acabar con la mitad del paro que va a hacerse efectiva pasado mañana. No veo al redactor del periódico de turno rasgándose las vestiduras, gritando "oe-oe-oe" ni interrumpiendo al representante del gobierno con sus alaridos. Como digo, es una cuestión de seriedad, profesionalidad y, si me apuráis, de imagen... O al menos es como intento enfocarlo yo cuando salgo por la puerta de la oficina.

Pero aún hay más. No solo tengo "recuerdos" para mis compañeros de profesión. La actitud de Sony durante su conferencia tampoco me gustó en algunos aspectos. El "fair play", el comportamiento "caballeroso", brilló por su ausencia en algunos tramos. Entiendo que esto es un negocio, que hay muchísimo dinero en juego y que vencer al enemigo es fundamental, pero aún así, hay formas y formas. Centrar parte de tus esfuerzos en "humillar" a Microsoft, como el vídeo del tutorial sobre la segunda mano que se colgó poco después en Youtube, no me parece el camino. Sony tiene máquina de sobra y apoyo para llevarse de calle esta nueva generación sin tener que recurrir a eso. Además, que haya competencia favorece a la industria SIEMPRE.

Y, por debajo de todo esto, subyace una cosa que me preocupa aún más, debido al revuelo que se mostró de forma paralela en Internet, sobre todo con Xbox One. Parece que los usuarios han olvidado que ellos, con sus decisiones, con su dinero, son los que realmente deciden quién sigue y quién no. Por esta simple razón, tanta polémica por el tema de la segunda mano me parece RIDÍCULO. Si de primeras Sony hubiera optado por implantar algún sistema de control de derechos digitales, con el que se cercenara mi libertad para vender el disco, regalarlo, prestarlo o quemarlo en una hoguera de San Juan sin tener que pagar una licencia por ello, tengo muy claro que no hubiera comprado una PS4. Y si todos los jugadores hicieran lo mismo, estoy plenamente seguro que, tarde o temprano se verían obligados a recular y cambiar su política. Y no solo Sony, cualquier compañía. Microsoft ya lo ha hecho al ver las reacciones de la gente, así que es hora de ir tomando conciencia de nuestro poder como colectivo para erradicar otros males como los DLC para acceder a contenido del disco o los pases de temporada. Sólo hace falta que nadie los compre... ¿Quizá me estoy dejando contagiar por la euforia?

Alberto Lloret
@AlbertoLloretPM



LA ACTITUD DE SONY DURANTE EL PRE-E3 NO ME GUSTÓ. EL "FAIR PLAY" BRILLÓ POR SU AUSENCIA.

BIENVENIDOS A LA NUEVA ERA PLAYSTATION

PS4 EN DATOS:

- **Precio:** 399 euros.
- **Fecha de lanzamiento:** Finales de 2013
- **CPU:** x86-64 AMD "Jaguar", 8 núcleos
- **GPU:** 1.84 TFLOPS, AMD Radeon de nueva generación
- **Memoria:** GDDR5 8GB
- **Disco duro:** 500GB
- **Dimensiones**: 275x53x305 mm (ancho x alto x largo) aprox.
- **Peso:** 2.8 Kg aprox.
- **Lector:** Blu-ray x6, DVD x8
- **Entradas y salidas:** 2 USB de alta velocidad, puerto auxiliar, HDMI, óptico digital
- **Redes:** Gigabit Ethernet, IEEE 802.11 b/g/n, Bluetooth 2.1 (EDR)

Así es PS4™ y así jugaremos con ella

Después de dejarnos claro en febrero que PS4 estaría lista para disfrutarse en 2013, Sony ha enseñado la cara de la nueva consola, ha marcado su precio y nos ha dejado con los dientes muy, muy largos...

Sony se llevó no pocas críticas tras su conferencia de febrero en Nueva York, en la que anunció que PlayStation 4 existía, que saldría este año y que iba a ser una máquina técnicamente muy potente y con una clara vocación social. Enseñó una buena ristra de juegos y demos técnicas y mostró el aspecto del nuevo Dual Shock, de la nueva cámara y del headset que se incluirá en el paquete. Pero no vimos ni un detallito de la consola ni se nos insinúo un precio... A falta de 10 meses para el lanzamiento, no había tanta prisa. ¿No creéis?

A la cabeza de la Next Gen.

Si en febrero hubiera respondido a todas las incógnitas, Sony no hubiera tenido una oportunidad tan clara de dar un golpe de mano tan contundente como el que ha logrado durante la celebración de la feria E3 de Los Ángeles. A finales de mayo, 10 días antes del E3, su gran rival, Microsoft, hizo pública su consola de nueva generación, Xbox One. Microsoft sí enseñó la cara de la consola (muchos dicen que se parece a un VHS) y una fecha: noviembre de 2013. Ya en la fiera anunció el precio: 499 euros. ¿Acaso Microsoft había tomado la delantera?
El 10 de junio, en su conferencia previa al E3, Sony dejó claro que no había dicho su última palabra. Mostró el diseño de la consola que, como nos imaginábamos, tiene unas líneas elegantes y sobrias, con detalles que recuerdan a las dos anteriores PlayStation. Un diseño que puede encajar en cualquier salón sin desentonar en ningún estilo de decoración y al mismo tiempo con detalles muy personales. A nuestro gusto, mucho más bonita que Xbox One, pero eso no es lo que importa...
Lo que importa es que Sony también marcó un precio final de 399 euros y confirmó que saldría en Europa a finales de año. Y, para los que aún lo dudaban, dejó claro que no iba a imponer ningún tipo de restricción al préstamos de juegos o a la segunda mano. Además, no habrá bloqueo regional, lo que nos permitiría jugar a juegos japoneses o americanos sin problemas. Aunque Microsoft reculó días más tardes y anunció que suavizaba todas sus medidas anti-piratería y anti-segunda mano, lo cierto es que PlayStation 4 se ha situado a la cabeza de la Next Gen. Un dato, antes de que Microsoft diera su brazo a torcer, en una tienda especializada nos contaron que las reservas iban 9 a 1 a favor de PS4...

Cuestión de precio

Si, como nosotros, tenéis intención de haceros en algún momento con PS4, seguro que os interesa saber qué se incluye en ese precio tan goloso (recordad que PS3 costó 599 euros hace 5 años...). La oferta no está mal. Junto a la consola (con un disco duro de 500 GB) y el nuevo DualShock 4, en la caja nos aguarda el consabido cable de corriente, un cable USB (para cargar el mando), un cable HDMI (ya era hora) y, como sorpresa, un headset mono, que se conectará al Dual Shock. No olvidemos que PS4 va a tener mucho de "red social". Por desgracia no será compatible con los actuales Dual Shock 3 ni con la cámara PlayStation Eye (aunque sí con el mando PS Move), por lo que si queremos un segundo mando nos tocará pagar 59,99 euros (lo mismo que por el actual DS2) y 49,99 euros por la cámara que, por cierto, tiene 4 micrófonos y es estereoscópica. Vamos, que tiene dos lentes lo que le permite reconocer nuestra posición en el espacio.
La otra mala noticia es que los juegos de PS3 tampoco son compatibles con PS4. No se ha desvelado aún cuánto costarán las novedades de PS3, aunque mucho nos tememos que se moverán entre los 70 y los 80 euros. La buena noticia es que PlayStation Plus sí que es "compatible". Es decir, si estáis suscritos a PlayStation Plus con vuestra PS3 esa misma suscripción será válida en PS4 y os garantiza que desde el mismo día del lanzamiento de PS4 podréis descargaros totalmente gratis *DriveClub*, el exclusivo simulador de velocidad de Sony, además de tres juegos digitales: *Don't Starve*, *Outlast* y *Secret* »



¿QUÉ IRÁ EN LA CAJA?

Tras pagar nuestros 400 euros, en la caja nos encontraremos con la consola, un Dual Shock 4, un headset mono con cable, el cable de corriente, cable USB y cable HDMI. No está confirmado si habrá bundles que incluyan juegos o la cámara PS. Tampoco sabemos si el soporte para colocar la consola en vertical irá en la caja, aunque es posible que, como con PS2, no sea imprescindible. Se rumorea que saldrá el 13 de noviembre...



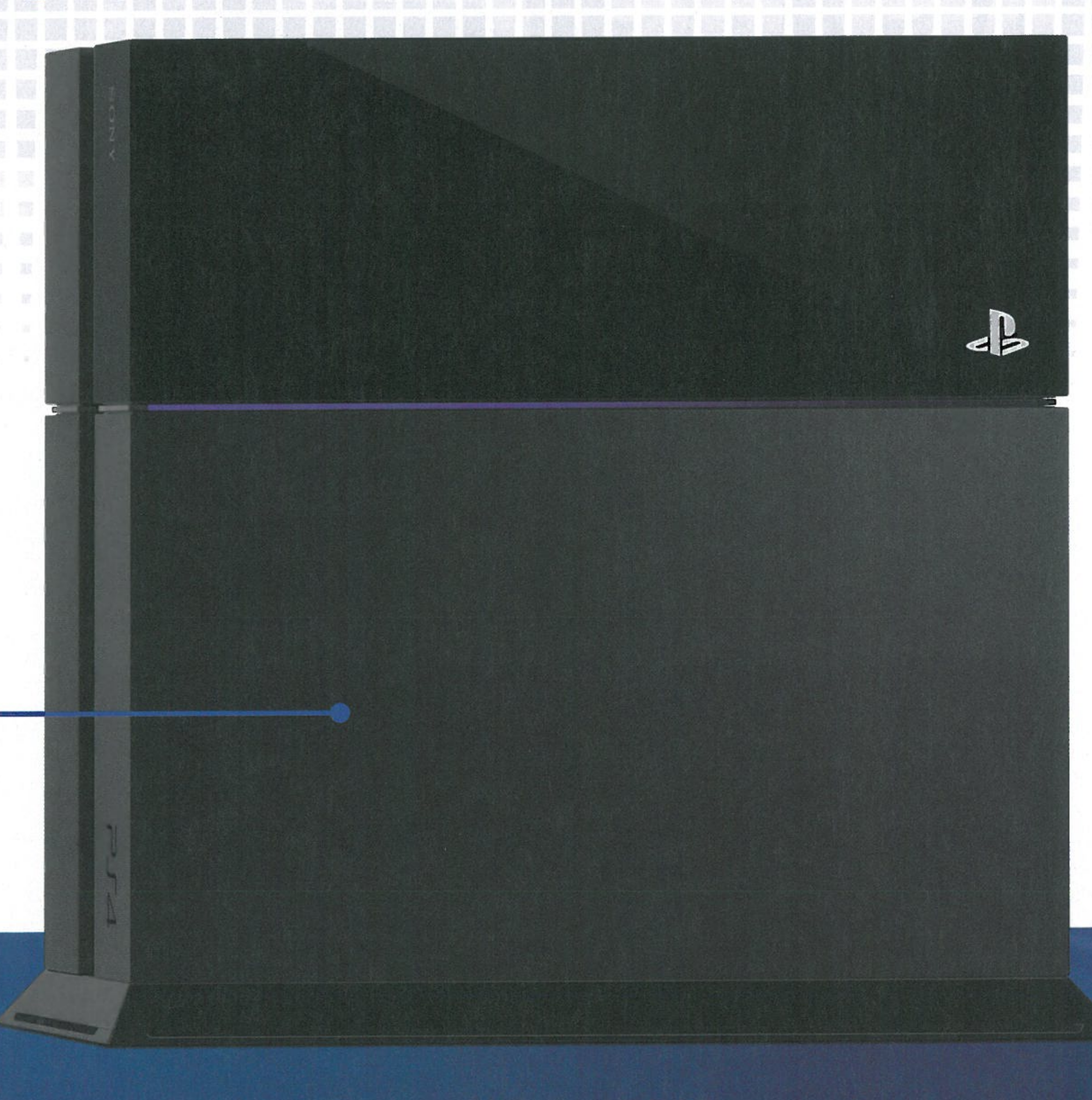






La consola al detalle...

El diseño de PS4 parece un híbrido entre PS2 y PS3. Líneas rectas como las de PS2, que hacen que sea más sencillo colocarla en cualquier lugar; mezcla de acabo mate y brillante y color negro (oficialmente se llama "Jet Black"), en combinación con el característico azul. Además, se ha diseñado con mucho cuidado la arquitectura interna, desde el lector de Blu-ray a los sistemas de ventilación, para mantener el cuerpo lo más estilizado y ligero posible.
La imagen de la consola es sencilla pero moderna y además con detalles muy personales, como la luz de encendido que recorrer la sección central con su característico azul PlayStation.



DISEÑO
El cuerpo de la consola está formado por cuatro bloques y en las ranuras que los delimitan se colocan la entrada de discos, los botones y la luz de encendido. La parte frontal y trasera están ligeramente inclinadas para facilitar el acceso a los botones y conexiones, además de ayudar a ocultar los cables. Pensada hasta el último detalle.

LOS JUEGOS DE LANZAMIENTO

CONFIRMADOS:
Killzone: Shadow Fall
Drive Club
Knack
The Witness
Warframe

PROBABLES:
Assassin's Creed IV
Battlefield 4
Call of Duty Ghosts
Diablo III
FIFA 14
NBA Live
NBA2K14
Need for Speed: Rivals
Watch Dogs

Ponchos, como parte de la Colección Instantánea que ofrece PS Plus y que se renovará mes a mes. Está claro que estar suscrito a PlayStation Plus es una buena idea (descuentos, guardar partidas en la nube, descarga automática de parches, acceso a contenidos beta, Colección Instantánea de juegos...), pero si hablamos de PlayStation 4 es casi imprescindible.

PS4: haciendo amigos en la red.

Una de las ventajas de la actual PS3 es que nos permite disfrutar de juego online totalmente gratuito. Algo que va a cambiar con PS4, ya que sólo los suscriptores de PlayStation Plus tendrán opción de jugar online. Aunque en PS4 el juego online será mucho más completo y complejo que en PS3.
Para empezar, con PS4 dispondremos de Chat de voz entre juegos. Es decir, podremos hablar entre nosotros aunque estemos jugando a juegos distintos. Además, podremos unirnos a las partidas de nuestros amigos en cualquier momento o, simplemente ver cómo juegan. Las posibilidades sociales de PS4 van a ser enormes. ¿Quieres enseñarle a un amigo cómo has eliminado al jefe final que él es incapaz de derrotar? Pulsa el botón Share del Dual Shock 4 y sube el vídeo para que lo visione cuando quiera... Incluso mientras juega. Puede pausar su partida, visionar el vídeo y poner a descargar una demo y después volver al juego justo donde lo dejó... Incluso después de haber contestado al mensaje de texto de otro colega. Colega que, además, ha podido dejar el mensaje desde su teléfono móvil, mientras descargaba la misma demo que tú y te avisaba de que en cuanto llegara a casa te esperaba para la batalla... Por supuesto, PS4 será compatible con gran variedad de redes sociales, como Facebook, Ustream y Twitter, lo que garantiza la conexión con tus amigos a todos los niveles.

Jugando en la nube con Gaikai.

Lo que va a tardar un poquito más en llegar es el juego en la nube. Según Sony, los servicios de juego en la nube estarán disponibles en 2014 en Estados Unidos e irán llegando poco a poco al resto de territorios. Gracias a Gaikai, los usuarios de PS3, PS4 y más adelante los de PS Vita, podremos acceder al catálogo de juegos de PS3 por streaming, utilizando la tecnología de red de Gaikai. Será una manera de disfrutar en PS4 de los juegos de PS3, aunque lo cierto es que no sabemos cuánto costará este servicio. Suponemos que pagando una suscripción anual tendremos acceso a todo el catálogo disponible, pero es una suposición. Y si tenemos en cuenta que en Europa cada país tiene una infraestructura online totalmente diferente, tampoco

LECTOR DVD Y BLU-RAY
La ranura para discos queda disimulada en la "grieta" central de la consola. Como en PS3, el sistema de entrada es deslizante, es decir, sin bandeja.

AUXILIAR
Una entrada nueva, pensada principalmente para la cámara. De este modo no ocuparemos uno de los USB y además el cable pasará por detrás de la consola.

ETHERNET
Para disfrutar de la conexión a internet más rápida posible lo ideal es conectarla por cable. Por supuesto, también permite conexión Wi-Fi.

PUERTOS USB
PS4 contará con dos puertos USB en su parte frontal, en los que se podrán conectar los mandos para cargarlos, discos duros externos, memorias flash... Son un USB 3.0 (los de PS3 son 2.0), los más rápidos del momento.

SALIDA HDMI
Imprescindible para disfrutar de audio y vídeo con calidad digital. El cable HDMI se incluirá con la consola, ya que la típica toma AV ha desaparecido.

ALIMENTACIÓN
La fuente de alimentación interna se ha diseñado pensando en hacerla lo más reducida y ligera posible para conseguir que la consola sea delgadita.

AUDIO DIGITAL
Se mantiene la salida de audio óptica que nos acompaña desde PS2, mediante la que podremos conectar PS4 a un amplificador compatible con DTS HD, Máster Audio y Dolby True HD.

¿COMPATIBLE CON PS3?

Pues la verdad es que en casi nada. Si hablamos de periféricos, sólo el mando PS Move será compatible con PS4. Ni los Dual Shock 3 ni otras mandos USB de otros fabricantes funcionarán en la nueva consola.

Tampoco los juegos de PS3 se podrán cargar en PS4, ni tan siquiera los descargables. Si queremos jugar a juegos de PS3 en PS4 tendremos que esperar a que esté disponible Gaikai en Europa. Y será un juego vía streaming...



Eso sí, parece ser que se confirma que cuando iniciemos sesión SEN (antes PSN) en PS4 con nuestra cuenta sí conservaremos nuestros trofeos. Además, si ya somos usuarios de PlayStation Plus, la suscripción será válida tanto para PS3, como para PS4 o PS Vita, sin necesidad desembolso adicional.



sabemos cuándo podremos llegar a salir de dudas. Además, tampoco tenemos claro qué va a pasar con el resto de juegos PlayStation... En febrero se habló de todos los juegos de todas las consolas, pero ahora sólo se han mencionado los títulos de PS3...

Las segundas pantallas.
Una de las claves para que nuestra PS4 esté continuamente "conectada" es poder enlazarla a otros dispositivos, como teléfonos móviles o tabletas, de manera que desde ellos podamos interactuar con la consola. Gracias a una aplicación, compatible con iOS y Android, podremos comprar en el Store, enviar mensajes a nuestros amigos, visionar los vídeos que hayan subido o ver sus partidas en streaming mientras, por ejemplo, vamos en autobús. O mientras jugamos, ya que estos dispositivos podrán vincularse a la consola.
Aunque si hablamos de dispositivos compatibles, la palma se la lleva PS Vita. Con la portátil podremos hacer las mismas cosas que con teléfonos y tabletas, pero además podrá usarse como mando para jugar con PS4 y nos permitirá disfrutar del juego remoto. Es decir, podremos estar jugando en la tele y continuar la partida en otra habitación usando la pantalla de PS Vita como monitor.

Las aplicaciones y posibles usos de estas "segundas pantallas" son casi infinitos y sacarles partido dependerá de la imaginación de los programadores. De momento, los dos juegos que ofrecen opciones más interesante al respecto son *DriveClub* (podremos, por ejemplo, organizar una competición en el móvil para tenerla lista al llegar a casa) y la nueva franquicia de Ubisoft, *The Division*, que permitirá que otro jugador nos ayude desde un tablet a combatir en este juego online masivo en mundo abierto.

Cuestión de juegos.
Aunque más allá de opciones sociales, streaming o segundas pantallas, en el fondo, lo que siempre ha importado de una consola y lo que siempre ha sido la clave de su éxito o su fracaso han sido los juegos. Y PS4 parece que va a ir más que servida.
Para empezar, de los 126 desarrolladores que ya anunciaron su apoyo a la consola en febrero, hemos pasado a 505. Una cifra en la que no faltan las compañías de relumbrón, desde Square-Enix con juegos tan esperados como *Kingdom Hearts III*, a Ubisoft que lanzará tanto para PS3 como para PS4 *Assassin's Creed IV* y *Watch Dogs*, pasando por Bethesda con *The Elder Scrolls Online* o licencias nuevas como *Mad Max* (Warner) o *Destiny* (Bungiee). En total, hay 110 juegos en desarrollo para PlayStation 4. Ahí es nada...
Por supuesto, Sony no va a ser menos, y ya trabaja en otros 30 juegos para PS4, incluyendo 12 licencias nuevas, como *The Order: 1886*, *DriveClub* o *Knack*. La calidad de los juegos es sorprendente. Si habéis visto los vídeos estaréis de acuerdo en que visualmente impresionan. La clave es ver qué nos ofrecen además de más calidad gráfica, aunque la cosa empieza pintando bien, como podéis comprobar en las siguientes páginas.

Y todo esto, ¿para cuándo?
Sony no ha dado una fecha cerrada para el lanzamiento de PS4, aunque en el canal de distribución (en las tiendas, vamos), se habla de 13 noviembre. Justo a tiempo para arrasar en la campaña de estas Navidades. Ruido va a hacer, porque la máquina es demoledora y sus juegos entran por los ojos. Está por ver cuántas unidades se pondrán a la venta y cuántos jugadores tienen los 400 euros que cuesta la maquinita. Aunque si aún estáis a tiempo, más vale que empecéis a ahorrar... Puede que ahora mismo no tengáis ganas de saltar de generación, pero seguro que los datos que iremos conociendo en los próximos meses os hacen cambiar de idea...

El Dual Shock 4

La nueva versión del mítico pad de PlayStation mantiene su esencia, su forma y la situación de los botones, pero con muchas más innovaciones de las que parece a simple vista. El ha diseñado con la colaboración de los distintos estudios de desarrollo de Sony que han aportado nuevas ideas. Detalles como el altavoz integrado añadirán más inmersión en los juegos; la conexión con el headset nos permitirá chatear sin estar "atados" a la consola; el panel táctil ayudará a muchas acciones se realicen de manera más intuitiva... Y no nos olvidamos de la barra de luz, al más puro estilo Move, que ayudará a que la consola "reconozca" a los jugadores y sepa dónde se sientan... Y no nos olvidamos del botón Share, que nos permitirá grabar vídeos y compartirlos sin más...

■ **BOTÓN "OPTIONS".** Dual Shock 4 no tiene ni botón de Start ni Select, por lo que este botón de Options probablemente sea un híbrido entre los dos y permita pausar la partida y acceder a los ajustes dentro de cada juego.

■ **BARRA DE LUZ.** Gracias a ella la cámara distinguirá entre distintos jugadores. En un juego a pantalla partida organizará la posición de los jugadores en pantalla en función de nuestra posición en la sala. Es sólo un ejemplo...



■ **BOTÓN "SHARE".** Con sólo pulsar este botón empezaremos a grabar un vídeo de nuestra partida. Después podremos editarlos o seleccionar pantallazos y compartirlos.

■ **PANEL TÁCTIL.** Esta zona táctil nos permitirá realizar acciones especiales en los juegos. Todo dependerá del uso que quieran darle los desarrolladores...

■ **HEADSET.** Aquí conectaremos el headset mono para el chat.

■ **GATILLOS.** Son los botones que más han cambiado, para que tengan más recorrido y sean más "analógicos"...

■ **ERGONOMÍA.** Los asideros del mando han cambiado de forma, son un poco más alargados y con superficie de goma para mejor agarre.

■ **ALTAVOZ.** Reproducirá sonidos desde el mando, como una bala que pasa rozándonos...



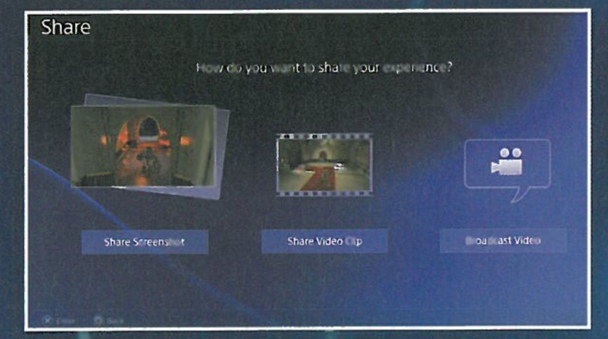
■ **NUEVOS STICKS.** Ofrecerán mayor sensación de precisión, así como superficie cóncava para mejor agarre. Su disposición será como en el DS3.

El sistema de menús

El interfaz X-Media Bar que nos permite movernos por los menús de PS3 desaparece totalmente sustituido por una nuevo sistema de menús que busca, sobre todo, la sencillez y la conectividad con otros usuarios. Tiene elementos muy similares a los de las redes sociales (por ejemplo, podremos marcar "Me Gusta" en las aportaciones de nuestros amigos) y saber de un sólo vistazo qué están haciendo, qué trofeos han ganado, si han visto alguno de tus vídeos...

Lo mejor de todo es que ahora podremos acceder a toda esta información sin necesidad de salir de un juego. Pausamos y accedemos al menú para mandarle un consejo a un amigo o ver el vídeo que nos ha dejado con las claves para superar un nivel o recibir los regalos que os hayan podido dejar...

Sony no ha facilitado de momento imágenes nuevas, pero sí un vídeo que podéis ver en www.hobbyconsolas.com (y os recomendamos que lo hagáis) donde se ven imágenes del interfaz muy similares a estas... ¿Estaremos más tiempo "socializando" que jugando?





■ **COMPARTE TU EXPERIENCIA.** Si pulsamos Share mientras estamos jugando podremos grabar un vídeo de la partida. Después podremos extraer pantallazos, editarlo o compartirlo tal cual.



■ **UN MENÚ PRINCIPAL DIFERENTE.** Cambia mucho respecto a lo visto en PS3, es más sencillo e intuitivo. Nos muestra lo más destacado y accederemos a las distintas aplicaciones o juegos sin necesidad de buscar el submenú adecuado.



■ **TU PROPIA RED SOCIAL.** En cualquier momento (incluso mientras juegas), puedes acceder a tu "muro" y ver qué hacen tus amigos, a qué juegan, si te han dejado comentarios o si le han dado muchos "Me gusta" a tu último vídeo...

Una segunda pantalla para disfrutar más

Sería una pena no poder aprovechar todas las posibilidades "sociales" de PS4 en cualquier momento y lugar. Además, se pueden hacer tantas cosas simultáneamente con la consola, que a lo mejor no viene mal no tener que estar atados a la tele... Para eso están las tabletas, los smartphones y, especialmente, PS Vita.
Descargándonos una aplicación a nuestros dispositivo móvil podremos tener acceso en cualquier parte a nuestra cuenta SEN y con ella a montones de opciones y contenido. Por ejemplo, podemos ver la partida de una amigo en streaming y comentar sus avances mientras esperamos en la consulta del médico... O ver qué se están descargando nuestros colegas para iniciar nosotros la misma descarga y tener el juego listo cuando lleguemos a casa...
Con PS Vita la cosa mejora, ya que la portátil nos servirá además de mando adicional y como pantalla para seguir la partida de manera remota, siempre que ambas consolas estén conectadas a la misma red Wi-Fi.
Las posibilidades del sistema son enormes, aunque dependerá de la imaginación de los desarrolladores sacarle más o menos partido. De momento, Ubisoft ya ha anunciado que *The Division* irá acompañado en su lanzamiento de un app para iOS y Android que nos permitirá participar en un multijugador cooperativo y tomar el control de un dron al que podemos ir mejorando con herramientas que luego utilizaremos en PS4...

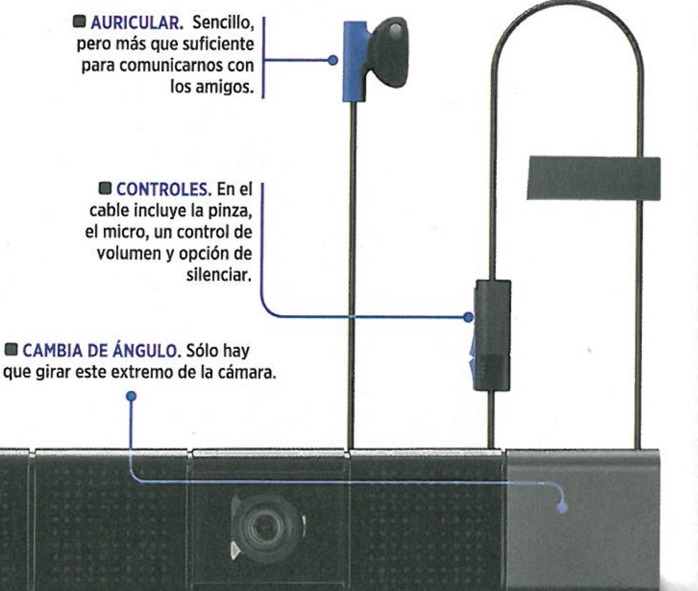


■ Podemos ver la partida de un amigo, aunque no estemos en casa. Como veis, desde el móvil tendremos las mismas opciones que en PS4.

■ *The Division* será compatible con un app y los ítems obtenidos se podrán transferir a PS4.

Cámara y Headset

Por ahora no se han presentado más periféricos para la nueva PS4, sólo el headset que se conecta al mando y que vendrá incluidos en la caja y la nueva cámara PlayStation.
Esta cámara (49,99 euros), mejora substancialmente a la actual PlayStation Eye. Todavía no tenemos muy claro si permitirá controlar la consola sólo con movimientos y voz y si sólo se usará para juegos. No va en la caja.



■ **AURICULAR.** Sencillo, pero más que suficiente para comunicarnos con los amigos.

■ **CONTROLES.** En el cable incluye la pinza, el micro, un control de volumen y opción de silenciar.

■ **CÁMARA PLAYSTATION.** Mejora en todo a la actual PS Eye. Tiene doble lente que servirá para capturar no sólo nuestra imagen sino también nuestra posición en la sala y cuenta con un micrófono de cuatro canales.

■ **CAMBIA DE ÁNGULO.** Sólo hay que girar este extremo de la cámara.

NUESTRA OPINIÓN

LA MIRADA DE...

Sonia Herranz



Aunque me he plantado frente a PS4 con una mirada escéptica, lo cierto es que cuando más sé sobre la consola más dispuesta estoy a cambiar los ojos con los que la miro.
Sigo pensando que ahora mismo PS3 es mi mejor opción. No se me ha quedado pequeña, no se me ha roto, no me aburre. No la quiero cambiar. Pero también es verdad que PS4 ofrece un mundo de nuevas posibilidades y, pese que a los juegos aún no lo demuestran, puede ofrecer formas muy novedosas de disfrutar de los videojuegos.
Todavía creo que PS4 es un capricho, pero es un capricho que ahora sí me apetece darme... Saber en qué pueden traducirse sus opciones sociales e imaginarme usando el botón Share del nuevo mando me ha picado. El diseño me ha gustado (y me gusta más cuanto más la miro) y hasta me resulta sugerente la posibilidad de mantenerme conectada con mi consolas a través de ese smartphone que no quería tener y sin el que ahora no sé vivir...
Además, saber que Sony no me va a penalizar por jugar, que voy a poder prestar juegos, que no me tengo que conectar sí o sí por narices y que conservaré mis trofeos (qué queréis, estoy orgullosa de los de *GT6*) me anima aún más. ¿Será verdad lo del 13 noviembre? Ojalá que sí...

Daniel Acal



Si no me brillan los ojos en la foto es porque anoche estuve jugando hasta muy tarde. Y es que pocas consolas me han ilusionado tanto como PS4, aún faltando todavía meses para su lanzamiento. Y estos ojos han visto el lanzamiento de muchos sistemas, creedme.
La propuesta de Sony es ilusionante, no sólo por su ajustado precio o por las prestaciones que ofrece, sino porque parece que nos han tenido en cuenta a nosotros, los jugadores. Y no lo digo sólo por el tema de la segunda mano (que también), sino por la cantidad de opciones "sociales" que ofrece, algo que nos guste o no es imprescindible hoy en día. Reconozco que a mí de primeras no me llamaron mucho la atención, pero tras ver el vídeo de Sony que demuestra sus posibilidades, cada vez me tira más. Tampoco me gustaba Twitter al principio y miradme ahora...
En cuanto a juegos, ya sabemos que la primera hornada no llegará ni de lejos a mostrar el potencial de la consola. Pero yo ya me estoy relamiendo con *Metal Gear Solid V, The Witcher 3, Destiny...* No está mal para empezar, ¿verdad? Eso sí, echo de menos algún exclusivo de Sony verdaderamente rompedor para PS4 (¡en vosotros confío, Naughty Dog!), pero seguro que pronto lo tendremos. Y el tema de la "nube" suena bien, pero falta por ver cómo funcionará aquí y cuándo...

LOS JUEGOS DE PS4™

Si las características de la consola os han puesto los dientes largos (como a nosotros), esperad a ver los juegos. Hay un poco de todo: sagas consagradas, títulos de nuevo cuño que ya huelen a franquicia, espectaculares puestas en escena, ideas innovadoras... La espera va a ser dura, pero estamos seguros de que merecerá la pena.



Delsin Rowe es el protagonista de esta tercera entrega. Es capaz de absorber los poderes de los demás mutantes.

Second Son ofrecerá una historia totalmente nueva y original que nos dejará recorrer a nuestras anchas la ciudad de Seattle.

Las cadenas de fuego serán nuestra principal arma, unida a los poderes, bolas de fuego, golpes y combos.

Seattle será muy destruible. Podremos demoler casi cualquier obstáculo que se interponga en nuestro camino.

PS4 | SONY | ACCIÓN | PRIMER TRIMESTRE 2014

inFamous Second Son

El gobierno de EE.UU. ha dado la orden de capturar a todos los mutantes. Delsin Rowe es uno de ellos, pero no tiene intención de permitírselo.

La historia de *Second Son* es totalmente nueva, al igual que su protagonista. En esta tercera entrega de la saga *InFamous* nos encontraremos en la ciudad de Seattle, en un mundo completamente abierto y altamente destruible controlando a Delsin Rowe, un mutante capaz de adquirir los poderes de sus iguales. El gobierno de EE.UU. ha creado una organización llamada DUP (Departamento de Protección Unificada) con el fin de capturar y detener a todos los mutantes, que han pasado a ser considerados como una amenaza bioterrorista para la sociedad. El joven Delsin Rowe se rebelará y hará uso de todo su repertorio de poderes mutantes (que irá aumentado según avancemos) para enfrentarse a ellos. Escalar paredes, traspasar puertas o destrozar la ciudad a base de bolas de fuego será un juego de niños para Delsin. Los combates serán muy ágiles y tendrán una puesta en escena espectacular, con multitud de elementos en pantalla moviéndose (o destruyéndose) de una forma muy fluida. El ejército del gobierno tampoco se quedará atrás y dispondrá de armamento especial y poderes que les permitirán saltar más y durante más tiempo al igual que el protagonista, lo que nos pondrá las cosas más difíciles. Además, este *InFamous* lucirá una estética algo más realista y alejada del "toque cómic" de los dos anteriores. *Infamous Second Son* se postula como uno de los juegos más potentes que veremos en los comienzos de PS4... aunque no estará para el lanzamiento.



Drive Club

Drive Club **aspira a ser un juego de velocidad "social", un club para competir contra otros jugadores, manteniéndonos siempre en contacto con los amigos. Los suscriptores de PS Plus lo recibirán gratis en cuanto saquen de la caja su PS4...**

Parece obvio que el juego online va a tener más importancia en PS4 de la que ya tiene en la actual generación. Lo malo es que en PS4 habrá que pagar por jugar online, suscribiéndose a PlayStation Plus. Eso sí, Sony está haciendo grandes esfuerzos por dar un buen servicio en su plataforma online regalando varios juegos al mes a sus suscriptores y uno de ellos será *Drive Club*. Ya tuvimos un primer contacto con este simulador de velocidad en la conferencia que anunció el lanzamiento de PS4 en febrero, pero todos los nuevos detalles han conseguido que tengamos más ganas todavía de jugarlo. Gráficamente es un espectáculo ver la cantidad de detalles que se recrean tanto por dentro como por fuera del coche, y la luz dinámica en tiempo real es una delicia. La sensación de velocidad promete estar muy conseguida y mucha culpa de ello lo tiene la experiencia del equipo de desarrollo, responsable de la saga *MotorStorm*. En *Drive Club* tendremos que formar equipo con otros jugadores para participar en carreras entre nosotros y contra los demás clubes con el objetivo de conseguir "fama", la moneda que marcará nuestra evolución en el ránking. Nuestro club también podrá ganar fama a través de retos, como superar una cierta velocidad o realizar el mejor derrape en una curva. De momento sólo hay un "pero", que todavía no se ha confirmado si podremos disfrutar de *Drive Club* corriendo a 60fps, aunque al ser juego de lanzamiento no tardaremos en comprobarlo.





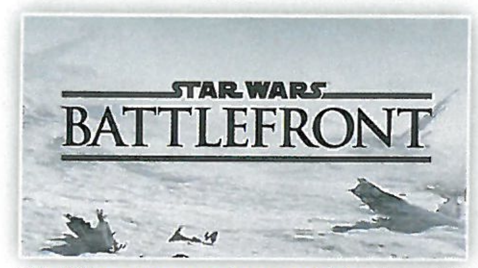


Las carreras serán muy sociales y habrá que formar equipo con otros jugadores.

PS4 | EA | ACCIÓN | SIN CONFIRMAR

StarWars Battlefront

Desde que supimos que EA se iba a hacer cargo de los juegos de Star Wars, soñábamos con un *Star Wars Battlefront* realizado por DICE. Y en el E3 se cumplió nuestro sueño. Los responsables de *Battlefield 4* usarán su motor gráfico Frostbite 3 y su gran experiencia en el género para ofrecernos las mejores y más espectaculares batallas de la archifamosa saga galáctica.



En DICE no quisieron revelar ningún detalle sobre su *SW Battlefront*. Pero con saber que está en marcha nos vale...

PS4 | EA | ACCIÓN | SIN CONFIRMAR

Mirror's Edge 2

La vuelta de Faith a las consolas nos trae un *reboot* de la saga en el que se mantiene el ritmo frenético y la mezcla de saltos, "parkour" y combates de la primera parte. La gran novedad es que el desarrollo será en un mundo abierto y nos propondrá más acción. El apartado gráfico será espectacular y conservará su identidad.



La novedad de *Mirror's Edge 2* será el mundo abierto donde volveremos a disfrutar de la gran agilidad de Faith.

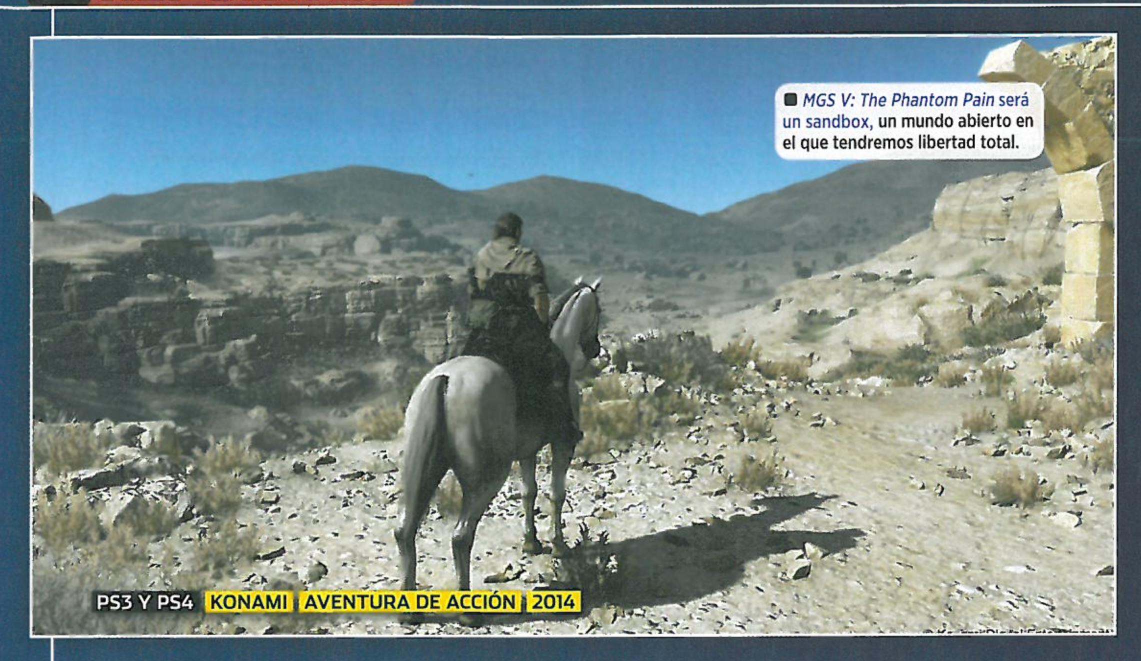
SIN CONFIRMAR | EA | SHOOTER | SIN CONFIRMAR

Titanfall

El online será fundamental en *Titanfall*, un shooter subjetivo sin modo campaña que se centrará sólo en el multijugador. Eso sí, promete ser espectacular gracias a la presencia de los enormes robots llamados titanes, que "amenizarán" unos combates vibrantes. No está confirmado que salga en PS4, pero se rumorea que acabará llegando...



El equipo responsable, Respawn Entertainment, lo forman antiguos miembros de Infinity Ward, los creadores de *CoD*.



MGS V: The Phantom Pain será un sandbox, un mundo abierto en el que tendremos libertad total.



Habrá ciclo día/noche y la climatología será variable. En el desierto, por ejemplo, nos sorprenderá una tormenta de arena.

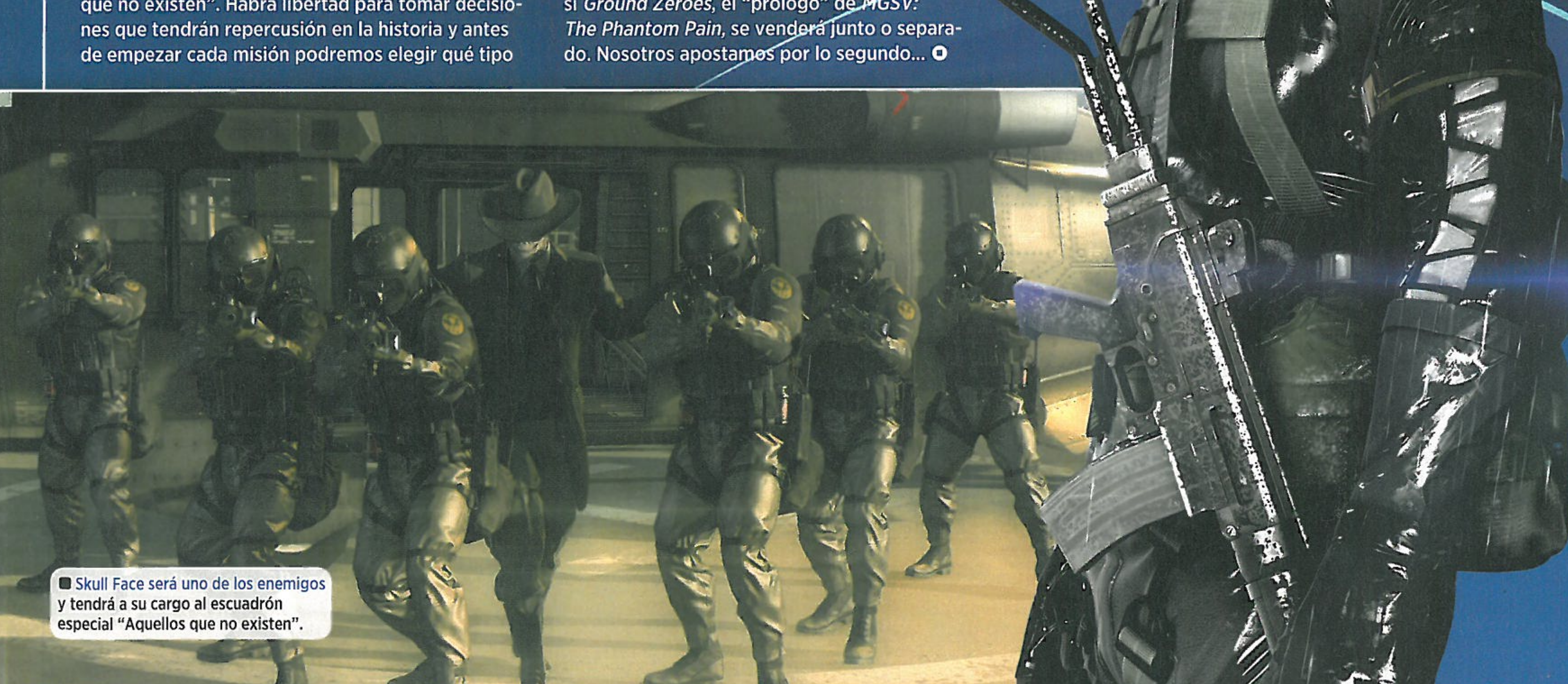


Estará protagonizado por Big Boss (nombre en clave Punished Snake) y puede que regresen personajes conocidos de otros *MGS*.

Metal Gear Solid V The Phantom Pain

El nuevo *MGS* se perfila como la entrega más ambiciosa en la historia de la saga. La infiltración llega a un mundo abierto en una aventura de dimensiones épicas.

El nuevo *MGS* fue uno de los juegos que más sorprendieron en el pasado E3. Había mucha expectación por ver lo que Kojima presentaría y no defraudó, mostrándonos unos nueve minutos de su nueva creación que dejan bien claro que estamos ante la entrega más ambiciosa de la serie. *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* será un "sandbox"en toda regla, con una misión principal y la posibilidad de aceptar tareas secundarias y activar varias a la vez. La misión principal de Big Boss será rescatar a Master Miller para volver a levantar una milicia privada y luchar contra sus nuevos enemigos, liderados por el misterioso Skull Face que por supuesto contará con su propio escuadrón de "soldados especiales" conocidos como "Aquellos que no existen". Habrá libertad para tomar decisiones que tendrán repercusión en la historia y antes de empezar cada misión podremos elegir qué tipo de equipo llevaremos, si vamos a decantarnos más por la acción que por el sigilo, etc. Tampoco faltarán otros elementos típicos de los "sandbox" como poder conducir vehículos (un jeep, un caballo...), ciclo día/noche, climatología variable (la tormenta de arena que hemos visto es impresionante).... Las habilidades, por su parte, también han evolucionado. Podremos ocultarnos detrás del lateral del caballo o lanzarnos en plancha al suelo, y el sistema de combate CQC será mucho más dinámico. Parece que esta entrega será la más dura y explícita de toda la saga, con una calidad técnica abrumadora que utilizará el nuevo motor gráfico Fox Engine y que en PS4 lucirá "aún mejor", en palabras del propio Kojima. Lo que no confirmó es si *Ground Zeroes*, el "prólogo" de *MGSV: The Phantom Pain*, se venderá junto o separado. Nosotros apostamos por lo segundo...



Skull Face será uno de los enemigos y tendrá a su cargo al escuadrón especial "Aquellos que no existen".

■ En este "sandbox" de corte futurista podremos utilizar unas 30 armas, como porras, pistolas...

■ Podremos controlar la ciudad a nuestro antojo, pero habrá que tener cuidado con la policía que estará siempre al acecho.

PS3 Y PS4 | UBISOFT | AVENTURA DE ACCIÓN | 22 NOVIEMBRE

Watch Dogs

En una ciudad con todos los dispositivos electrónicos conectados, el smartphone es tu mejor arma.

Aiden Pearce es el protagonista de *Watch Dogs*, un "hacker" de oscuro pasado que vive en Chicago, una ciudad corrupta donde todos los dispositivos electrónicos están controlados y centralizados en el sistema ctOS. Pearce buscará venganza por el daño que en el pasado hicieron a su familia y, gracias a su smartphone, será capaz de controlar todos los aparatos que están conectados a ctOS. Desde los semáforos hasta los puentes, pasando por pinchar las cámaras de vigilancia, cortar las comunicaciones o piratear cajeros, absolutamente todo podrá ser un objetivo que podremos hackear a nuestro antojo utilizando nuestro móvil. El control de la ciudad estará en la palma de nuestra mano y las posibilidades que esto nos ofrecerá para completar las misiones del juego serán inmensas, empezando por elegir si optamos por el sigilo o desenfundamos la pistola y nos liamos a tiros. Gráficamente nos ha sorprendido para bien. El elevado grado de detalle del mundo abierto por donde nos movemos, los modelados de los personajes o la alucinante recreación de la lluvia son ejemplos de cómo *Watch Dogs* aprovecha a la perfección el motor Disrupt, aunque en PS4 se notará la diferencia...

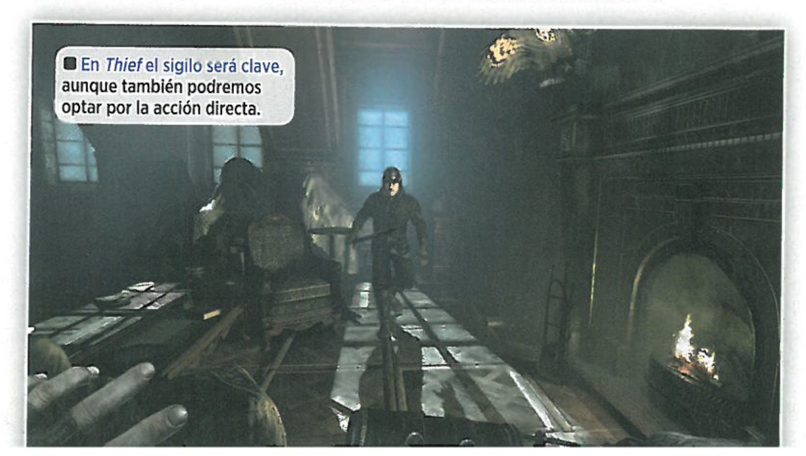
■ Habrá 65 vehículos terrestres o acuáticos. Para movernos entre puntos alejados de la ciudad podremos hackear el tren.

PS3 Y PS4 | SQUARE ENIX | AVENTURA | 2014

Thief

El ladrón Garret volverá a hacer de las suyas en este "reinicio" de la saga que nos dejará sigilo y acción en primera persona.

Lo más importante en un robo es que no te pillen y Garret, el protagonista de *Thief*, lo sabe de sobra. En el "reinicio" de esta saga de PC nuestro objetivo será llevar a cabo diferentes hurtos en los que el sigilo será clave, aunque siempre tendremos la opción de echar mano a las armas si la cosa se complica. *Thief* será una aventura en primera persona que transcurrirá en "La Ciudad", un lugar sombrío, con estética gótica y un trasfondo de enfermedad que nos recuerda un poco a la urbe de *Dishonored*. Garret actuará utilizando sus poderes de ladrón: podrá ralentizar el tiempo o identificar objetos con su "mirada de ladrón".



■ En *Thief* el sigilo será clave, aunque también podremos optar por la acción directa.



■ *Mad Max* será una aventura de acción donde los vehículos serán básicos para sobrevivir.

PS3 Y PS4 | UBISOFT | AVENTURA DE ACCIÓN | 2014

Mad Max

La saga de cine *Mad Max* se vuelve a poner de moda (sin Mel Gibson) con una aventura para nostálgicos.

Desde hace 20 años no se había visto un videojuego de *Mad Max*. Con motivo de la película que se estrenará en 2014 también tendremos una versión de la precuela para las consolas. El juego nos ofrecerá una aventura en tercera persona en un mundo abierto donde el guerrero solitario tendrá que enfrentarse contra los bandidos y la hostilidad climatológica para conseguir escapar de The Wasteland. Los vehículos cobrarán gran importancia para poder sobrevivir y serán altamente modificables tanto en su potencia como en sus armas.



Los guardianes tendrán que proteger a los humanos que quedan en la última ciudad de la Tierra. Podremos elegir entre tres clases con distintas habilidades.



Destiny es un shooter subjetivo de ambientación futurista desarrollado en un mundo abierto en constante evolución.

PS3 Y PS4 | ACTIVISION | SHOOTER | 2014

Destiny

El futuro de los shooters ha llegado con *Destiny*. Uno de los mejores juegos del E3 con uno de los planteamientos más ambiciosos que hemos visto en los últimos tiempos.

Bungie, creadores de la serie *Halo*, ya tiene muy avanzada su próxima superproducción, que será multiplataforma. *Destiny* se ambientará en un futuro lejano, en el que la humanidad logró expandirse y colonizar otros planetas. Pero un misterioso ataque alienígena ha dejado a la raza humana bajo mínimos. Los pocos supervivientes viven en un lugar llamado "Last City", bajo la atenta mirada de una nave esférica llamada "The Traveller" y protegidos por un pequeño grupo de héroes que se hacen llamar los "guardianes". Nosotros seremos uno de ellos y nos tocará librar una dura batalla que nos llevará por varios planetas en un shooter subjetivo de desarrollo abierto ambientado en un mundo en constante evolución y dotado de un trasfondo histórico y mitología propias (al estilo "Star Wars"). Pero sus creadores no quieren hablar ni de "sandbox", ni de MMO. Han acuñado la expresión "share world shooter" (o shooter en un mundo compartido) para definirlo. Y es que, según sus creadores, en *Destiny* "no habrá barreras entre la campaña y el multijugador" y se fundirá el multijugador competitivo y cooperativo ya que cada jugador elegirá su propio "destino". Requerirá conexión permanente para jugar como cualquier MMO, aunque no exigirá cuotas, lo que no significa que el futuro no haya expansiones de pago (como otros planetas). De hecho, la idea de Bungie y Activision es ir expandiendo este universo en los próximos años... Al comenzar el juego podremos elegir entre tres clases (cazadores, hechiceros o titanes), cada una con sus particularidades. Y según avancemos podremos mejorarles y personalizar su estética a nuestro antojo. Su bestial apartado gráfico (la iluminación dinámica nos dejó impresionados) es otra de las razones por las que no debemos perderle la pista.



Destiny es la nueva superproducción de Bungie, el estudio que alumbró la serie *Halo*, "santo y seña" de las consolas de Microsoft.



Battefield 4 contará la historia del escuadrón Tomstone y nos conducirá desde Azerbaiyán hasta China.

Los vehículos serán muy variados y nos permitirán movernos, en los modos campaña y online, por tierra mar y aire.

PS3 Y PS4 | EA GAMES | SHOOTER | 31 DE OCTUBRE

Battlefield 4

Nuevo motor gráfico, mayor nivel de destrucción y modo online de hasta 64 personas. La guerra acaba de empezar



Los escenarios serán muy destruibles, aunque el juego sigue siendo "selectivo" en las partes que se rompen.

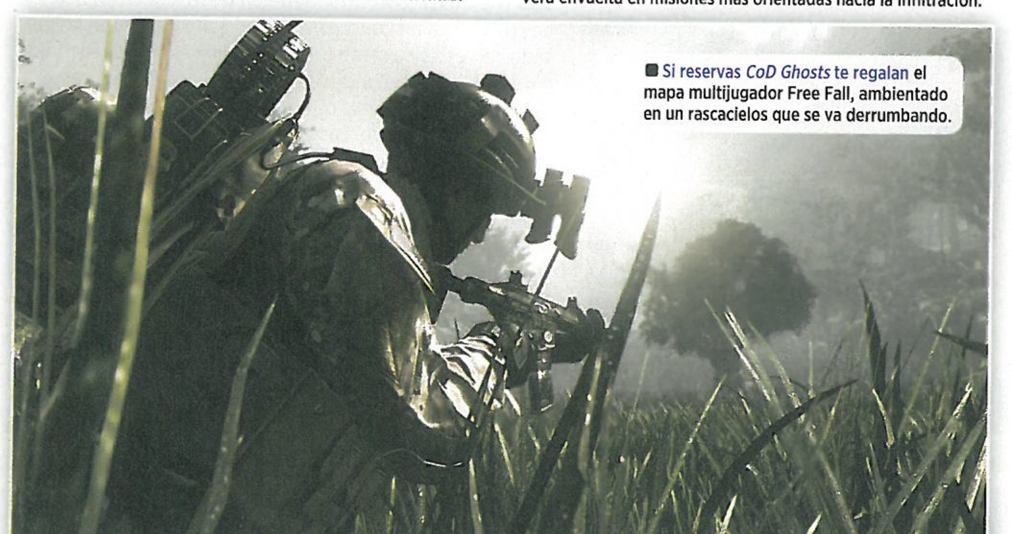
Tras anunciarse el juego en marzo, hemos tenido que esperar hasta este E3 para saber más detalles de todo lo que va a ofrecer *Battlefield 4*. Para empezar, nos ha quedado claro el "poderío" del motor gráfico Frostbite 3 que permitirá mayor nivel de destrucción en los escenarios, aunque seguirá siendo "selectiva" como en *Battlefield 3*. En esta ocasión podremos romper parapetos, pilares de carga para derrumbar un techo o incluso tirar un rascacielos entero. Y todo a 60 fps. También se han confirmado las fases navales, lo que seguramente permitirá que podamos controlar vehículos acuáticos en el multijugador. Otra novedad del multijugador será el modo Commander, en el que se enfrentarán dos equipos de 32 jugadores y un jugador de cada bando se encargará de dar órdenes. La cosa promete.



CoD: Ghosts es el nuevo shooter de Infinity Ward, que nos llevará a lugares como Caracas. Habrá misiones submarinas.



Los Ghosts son una especie de resistencia militar que se verá envuelta en misiones más orientadas hacia la infiltración.



Si reservas *CoD Ghosts* te regalan el mapa multijugador Free Fall, ambientado en un rascacielos que se va derrumbando.

PS3 Y PS4 | ACTIVISION | SHOOTER | 5 DE NOVIEMBRE

Call of Duty Ghosts

El shooter bélico más popular presenta sus nuevas armas para salir victorioso en esta nueva contienda que se avecina en otoño.

La saga *Call of Duty* recibe una nueva entrega, esta vez desarrollada por Infinity Ward. Una entrega que no innova demasiado en sus mecánicas, pero sí en su historia y escenarios. Así, pasamos a formar parte de los Ghosts, una especie de resistencia militar que se verá envuelta en misiones que estarán más orientadas al sigilo y la infiltración. Tendremos objetivos que nos obligarán a vernos inmersos debajo del mar o colgados de un edificio descendiendo con una tirolina al mismo tiempo que eliminamos a enemigos sin que nos descubran. Además de todo el arsenal típico de la saga, también contaremos con la ayuda del ya famoso "perrete". Eso sí, el salto tecnológico que hemos visto en *CoD Ghosts* (gracias al mejorado motor), nos ha dejado bastante impresionados. Estamos deseando entrar en combate para ver qué shooter gana esta guerra.



PS4 SONY SHOOTER NOVIEMBRE

Killzone Shadow Fall

30 años después de *Killzone 3*, la convivencia con los Helghast se ha vuelto más frágil que nunca. Dos mundos divididos únicamente por un muro.

En la nueva entrega del shooter estrella de Sony los Helghast y los Vektans conviven en el mismo planeta, pero la tregua que mantienen pende de un hilo y nuestro papel consistirá en lograr que no se rompa. El título creado por Guerrilla Games ofrecerá tiroteos más abiertos y no habrá tanto escenario pasillero. Volvemos a encontrarnos con las típicas misiones donde habrá que cumplir ciertos objetivos, aunque con más variedad que en entregas anteriores. La acción será más intensa que nunca y predominará dentro de la historia principal, pero también nos encontraremos con situaciones donde será mejor optar por la infiltración y el sigilo. En *Shadow Fall* el nivel gráfico será espectacular. Los efectos de luz, las explosiones, el humo... todo estará recreado con un nivel de detalle digno de un juego de lanzamiento de PS4. Cada nivel mostrará una atmosfera diferente y pondrá a nuestra disposición una gran variedad de gadgets con los que interactuar.





Los escenarios serán mucho más abiertos, los mapas han evolucionado, son más grandes y con una mayor libertad de acción.



Gráficamente es espectacular, se notará un salto en los efectos de luces o el humo de las explosiones.

PS4 SONY AVENTURA DE ACCIÓN 2104

The Order 1886

El nuevo título del estudio Sony Santa Mónica promete convertirse en una de las exclusivas más importantes de PS4.

Los creadores de *God of War* cambian de registro con *The Order 1886*, un shooter en tercera persona que nos traslada a un Londres victoriano alternativo, en un pasado con estética steampunk y con una avanzada tecnología. Los humanos conducen naves de vapor voladoras y disponen de un arsenal que combina estética del pasado y tecnología del futuro. Las escopetas, pistolas de descargas eléctricas, lanzarrayos o lanzacohetes son una pequeña muestra de lo avanzado que será nuestro arsenal. Los protagonistas serán miembros de una orden cuyo único propósito es salvar a la humanidad de una especie de monstruos malignos de los que poco sabemos aún... Cada personaje contará con distintos tipos de armas, y todo apunta a que podremos jugar la campaña en modo cooperativo, aunque todavía no se ha confirmado. El vídeo que se mostró en el E3 estaba realizado con el propio motor del juego y por lo que pudimos ver os adelantamos que el juego puede romper moldes en aspectos gráficos.



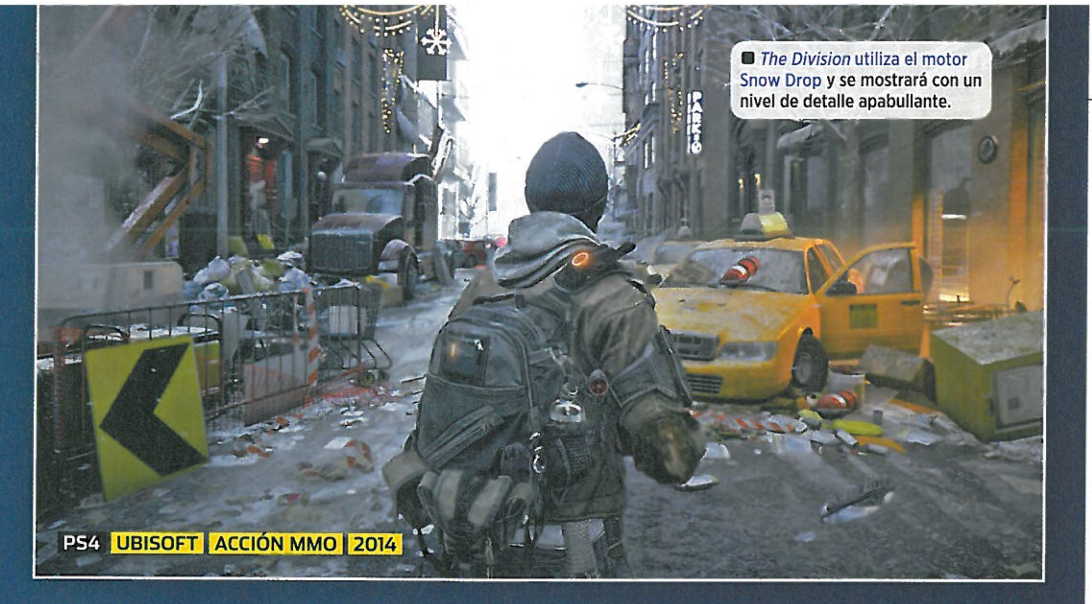
El aspecto estético nos ha encantado, estará basado en una versión de Londres con muchos elementos steampunk.



Nuestro arsenal será "retrofuturista" e incluirá escopetas, pistolas o lanzacohetes muy avanzados para la época.



Criaturas sobrenaturales serán nuestros enemigos en este juego de acción ambientado en el siglo XIX.



The Division utiliza el motor Snow Drop y se mostrará con un nivel de detalle apabullante.

The Division

Nueva York está devastada, la sociedad sumida en el caos, sin comida ni agua e infectada por una pandemia. Cuando todo lo demás ha fallado, nuestro equipo deberá restablecer el orden de la ciudad. La única esperanza es La División.

La marca Tom Clancy's vuelve a servir de inspiración para crear uno de los juegos de acción que más nos ha sorprendido del E3. *The Division* propone una mezcla de géneros entre los shooters en tercera persona y los RPG situándonos en un mundo persistente online, algo poco frecuente en consola. La historia transcurre en la ciudad de Nueva York, colapsada por un virus que la ha convertido en un campo de combate entre distintos clanes que buscan sobrevivir. Cada equipo se compone de tres miembros, cada uno con habilidades diferentes y complementarias con los que (suponemos) nos comunicaremos a través del headset que vendrá incluido con PS4. El componente RPG no nos obligará a elegir una clase determinada, sino que iremos adquiriendo nuevas habilidades y mejorando nuestro equipo con la experiencia que obtenemos completando misiones y ganando batallas. Gráficamente está a otro nivel y ofrece un realismo espectacular. Los efectos de luz en tiempo real son increíbles y los escenarios serán altamente destruibles. Toda la acción dejará huella en ellos y veremos con todo lujo de detalle cómo las balas penetran en la pared o cómo se rompen los cristales del coche que utilizamos como parapeto. Nuestro arsenal también estará a la altura y, aparte de las clásicas pistolas y metralletas, dispondremos de dispositivos tecnológicamente avanzados típicos de la saga Tom Clancy's, como granadas autodirigidas o un mapa que recreará holográficamente la extensa ciudad. *The Division* opta por un componente social muy fuerte y dará mucha importancia a las segundas pantallas. Así, siempre que estemos conectados a internet, aunque no estemos en casa, podremos unirnos a la batalla desde nuestra tableta o smartphone gracias a una app que nos permitirá controlar un dron de ataque para ayudar al equipo marcando enemigos escondidos, curando aliados o enviando un ataque especial con misiles. ¿Será suficiente para hacerle la competencia a *Destiny*?



Nueva York mostrará un mundo abierto sumido en el caos y sin servicios básicos.

Y ADEMÁS...

PS4 | SONY | AVENTURA | SIN CONFIRMAR

Knack

El simpático héroe de Sony nos traslada a una aventura con gran influencia plataformera en la que tendremos que salvar a la humanidad de una terrible amenaza. El pequeño Knack dispondrá de grandes poderes gracias a unas antiguas reliquias que nos convertirán en una poderosa bestia o una máquina de destrucción. Todo apunta a que estará disponible conjuntamente con PS4.



PS3 Y PS4 | UBISOFT | AVENTURA | OCTUBRE

Assassin's Creed IV

La cuarta entrega de *Assassin's Creed* nos convierte en piratas, en una aventura que en PS3 ya luce de miedo y que en PS4, además, será compatible con la "segunda pantalla". Mediante un app nuestra tableta o el teléfono se convertirá en un centro de información con datos del Animus del estado de nuestro barco...

PS3 Y PS4 | EA | VELOCIDAD | OTOÑO

Need For Speed Rivals

Las carreras ilegales en la nueva entrega del arcade de velocidad de Electronic Arts pasarán a ser en un mundo abierto. Los jugadores elegirán en qué bando corren, como policías o como ilegales. La campaña y el modo online estarán interconectados y cualquier jugador podrá unirse a nuestra partida en cualquier momento.



PS4 | UBISOFT | VELOCIDAD | 2014

The Crew

Los arcades de velocidad también se apuntan a las nuevas ideas en un título que combinará la campaña con el modo online simultáneamente. Formaremos un equipo con otros tres corredores para participar en carreras ilegales y ganar reputación. Deberemos ir subiendo escalones hasta conseguir formar nuestra propia banda.



El futuro

KINGDOM

PS4 | SQUARE ENIX | SIN CONFIRMAR

Sólo vimos un cortísimo vídeo en el que un Sora algo mayor vuelve a empuñar la llave-espada.

Kingdom Hearts III será un juego de rol de acción que va a continuar, por fin, la trama de *Kingdom Hearts II*.

ASÍ SERÁN LOS NUEVOS **JUEGOS DE ROL** PARA LAS CONSOLAS DE SONY

Si hay un género que tiene un brillante futuro más que asegurado, ése es el rol en sus distintas manifestaciones. Occidental o japonés, con combates en tiempo real o por turnos, con desarrollos abiertos o más tradicionales... Hay épicas aventuras para todos los gustos. Si no nos crees, echa un vistazo...

Además del "sandbox" como concepto, si hubo un género que brilló con luz propia en el pasado E3 fueron los juegos de rol. Aunque los shooters subjetivos no han perdido su fuerza, cada vez hay más propuestas roleras que se abren al gran público, lo que unido a las "frikadas" que este género siempre ofrece, hacen que el futuro de los RPG sean de los más prometedor. Y cómo hemos dicho, da igual el tipo de RPG que busques porque hay para todos los paladares. ¿Te gustan las propuestas occidentales? Pues tienes *The Witcher 3, Lords of the Fallen, Dragon Age Inquisition*... ¿Eres más de J-RPG? Pues ahí están *Final Fantasy XV, Tales of Xillia*... ¿Quieres jugar en compañía? Pues habrá MMORPG como *FFXIV* o The Elder Scrolls Online. ¿Te consideras un "hardcore" del género? Pues entonces probarás *Dark Souls, Lords of the Fallen*... ¿Te van más las propuestas más "suavecitas"? Pues tienes *Kingdom Hearts HD 1.5 Remix* y en el horizonte, el esperadísimo *Kingdom Hearts III* (bueno, éste creo que nos lo vamos a jugar todos, ¿verdad?). Y lo bueno es que llegarán para las tres consolas de Sony, porque si el presente con lo que nos espera en PS3 en los próximos meses tiene buena pinta, esperad a ver lo que nos deparará el rol en PS4 a partir de 2014. Lástima que en PS Vita no haya más bombazos como *Dragon's Crown* (que también acaba saliendo en PS3), porque a Europa suelen llegar más "ports mejorados" de RPG ya existentes (como *Atelier Meruru Plus* o *Hyperdimension Neptunia Rebirth*) que originales juegos de rol japoneses...

del Rol

HEARTS III

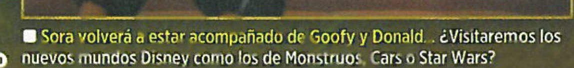
» El juego de rol más esperado está en camino

El anuncio de *Kingdom Hearts III* en el pasado E3 de la mano de su creador, Tetsuya Nomura, fue una de las sensaciones de la feria.

Fue una fugaz aparición en vídeo en la conferencia pre E3 de Sony, pero arrancó casi tantos aplausos como el "discurso" de Jack Tretton sobre la segunda mano en PS4. Tetsuya Nomura confirmó que *Kingdom Hearts III* está en desarrollo (desde el año pasado), y lo demostró con un brevísimo vídeo en el que se podía ver a Sora "en acción" y gracias al que ya podemos hacernos una idea de cómo serán sus gráficos (respetarán el colorido estilo de "dibujos animados" de los originales de PS2, pero en HD, claro). En *KHIII* un Sora (algo) más maduro se embarcará en una nueva aventura en busca de los siete guardianes de la luz para combatir a las fuerzas de la oscuridad. En el trailer vemos a Sora en Villa Crepúsculo y llave-espada en mano "dando cera" a una tropa de sombras sincorazón. Formará equipo de nuevo con Donald y Goofy y el interfaz parece cercano al de los de PS2. Y por supuesto, viajaremos a distintos mundos Disney. La pregunta es... ¿visitaremos algunos basados en la últimas "compras" de la factoría como Pixar, Marvel o Star Wars? Ojalá, ¿verdad?

Sube de nivel

Square Enix no enseñó mucho ni dio muchos detalles sobre *Kingdom Hearts III*, pero da igual. Si había un juego de rol que los entusiastas del género en consola estaban esperando, era ÉSTE. Eso sí, no creemos que lo veamos en la calle hasta 2015...


■ Sora volverá a estar acompañado de Goofy y Donald... ¿Visitaremos los nuevos mundos Disney como los de Monstruos, Cars o Star Wars?



TALES OF XILLIA



■ *Tales of Xillia* llegará a PS3, dos años después de salir en Japón, pero en perfecto castellano.

PS3 | NAMCO BANDAI | 9 DE AGOSTO



■ Los combates en tiempo real destacan especialmente por su fluidez y rapidez. Nada de tediosos combates por turnos.

» Dos protagonistas, un mismo destino

Salvar el mundo de la destrucción es el punto de partida de esta aventura repleta de secretos y mucha magia.

Tales of Xillia conmemora el quince aniversario de la exitosa franquicia nipona y aporta algunas novedades a una saga con cerca de 20 entregas a sus espaldas. Para empezar es el primer *Tales Of* en el que podemos escoger con qué personaje queremos jugar: Jude o Milla. Dependiendo de a quién elijamos, el punto de vista de la historia cambiará y se añadirán algunas escenas nuevas. Aunque, eso sí, para tener una visión completa de todo lo que ocurre alrededor de estos dos protagonistas es recomendable manejar a ambos. Además, como curiosidad, algunas secuencias de la intro son distintas con cada uno.

Jude Mathis es un joven estudiante de medicina cuya vida da un giro de ciento ochenta grados al encontrarse con una extraña y poderosa mujer de nombre Milla. De manera imprevista, los dos emprenden un largo y oscuro viaje para detener los experimentos que está llevando a cabo el reino de Rashugal y que están poniendo en serio peligro la seguridad del mundo de Rieze Maxia. Mundo en el que los humanos y los espíritus conviven en armonía. Durante el periplo irán conociendo a muchos personajes que no dudarán en unirse a ellos y a su causa.

Uno de los puntos fuertes de *Xillia* son los rápidos y ágiles combates en tiempo real. Cada héroe que participa en la contienda posee ataques y habilidades diferentes que pueden complementarse para dar lugar a espectaculares y letales ataques conjuntos. Estos últimos se activan en el momento en que dos personajes están vinculados y unen sus fuerzas en un momento concreto. Gracias a este dinámico sistema de combate, bautizado como "Dual Raid Linear Motion Battle System", incluso podemos crear distintas estrategias cambiando a los miembros del equipo por los reservas durante la pelea. Aparte, tenemos la opción de indicar a cada compañero qué actitud debe tener en la contienda.

Para desarrollar a cada héroe, y que aprenda ataques y habilidades cada vez más poderosas, hemos de activar los Orbes de Lilio. Para ello, hay que gastar los PC que obtenemos cada vez que subimos de nivel. Dichos orbes tienen una forma hexagonal que recuerda a una telaraña

■ Para desarrollar a cada personaje es necesario activar los llamados Orbes de Lilio.

Escucha. Debemos destruir lo que daña a hombres y espíritus.







■ *Xillia* es el primer título de la saga en el que podemos escoger con quién jugar (Milla o Jude).

■ Los dinámicos combates tienes muchas posibilidades gracias a las diferentes habilidades de los personajes del equipo. Durante la pelea podemos cambiar a los miembros del equipo.

y, dependiendo de las habilidades que activemos, cada protagonista aprenderá un ataque diferente. La exploración es otro de los elementos primordiales del juego. Antes de llegar a nuestro destino final visitaremos todo tipo de ciudades, mazmorras, laboratorios, pueblos... Todos ellos son escenarios abiertos que nos permiten ir a cada lugar que queramos. Además, en algunos puntos concretos podemos saltar de un sitio a otro, trepar o escalar para llegar los lugares más recónditos en busca de objetos y tesoros.

El apartado gráfico, con texturas y modelados en "cel shading", es muy atractivo. En especial destaca lo bien llevado que está cada entorno y lo "vivos" que parecen gracias a las constantes animaciones de los elementos externos, como el fluir del agua o los pétalos que caen al suelo. Y debemos mencionar las espectaculares escenas de animación realizadas por el estudio japonés Ufotable que aparecen en los elementos cruciales de la historia.

Una de las muchas novedades de *Xillia* es el de la posibilidad de poder girar la cámara trescientos sesenta grados y así analizar cada rincón en busca de algún cofre que podamos haber olvidado o deleitarnos con las preciosas vistas. Por otro lado, la cámara se sitúa tras los hombros del protagonista, lo que permite tener un control más realista con el entorno con respecto a edificios, montañas, etc. Con respecto al audio, las melodías son instrumentales y de corte épico y fantástico. No obstante, al comenzar un combate, la música cambia a temas más rockeros y animados que nos ponen en situación e incitan a la lucha.

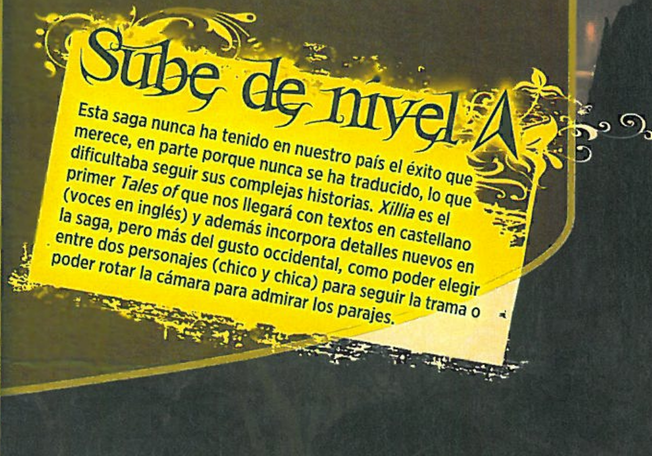
En cuanto a las voces, estas nos llegan con un más que aceptable doblaje al inglés y sin posibilidad de cambiar al japonés. Pero no os preocupéis, porque nos enteramos de todo a la perfección gracias unos cuidados textos en castellano que consiguen meternos de lleno en esta historia tan apasionante que nos mantendrá pegados al mando durante un buen puñado de horas.

La historia de Tales of

Tales of es una longeva saga de rol japonés que nació en 1995 y es muy popular en el país nipón. A su espalda tiene más de 15 títulos, sin contar remakes, ports y secuelas, que han aparecido en casi todas las consolas de esta generación y de la pasada. De todos estos títulos, sólo 9 han llegado a España, contando *Tales of Xillia*. Cada entrega destaca por tener un subtítulo que define su esencia y por su estilo gráfico influenciado por la cultura japonesa y el anime. Hoy es una de las franquicias más importantes de Namco Bandai, que lanzará en Europa para PS3 a principios de 2014 *Tales of Symphonia Chronicles*, que incluye *ToS* y su secuela *Dawn of the New World* (exclusivo de Wii), ambas en HD y con extras.







Sube de nivel

Esta saga nunca ha tenido en nuestro país el éxito que merece, en parte porque nunca se ha traducido, lo que dificultaba seguir sus complejas historias. *Xillia* es el primer *Tales of* que nos llegará con textos en castellano (voces en inglés) y además incorpora detalles nuevos en la saga, pero más del gusto occidental, como poder elegir entre dos personajes (chico y chica) para seguir la trama o poder rotar la cámara para admirar los parajes.

THE WITCHER 3





The Witcher 3 Wild Hunt será un RPG inspirado en la saga de libros del autor polaco Andrzej Sapkowski.

PS4 CD PROJEKT SIN CONFIRMAR



Ofrecerá un enorme mundo abierto para explorar a pie, a caballo o en barco. Será un 20% más grande que el de *Skyrim*.

» Geralt de Rivia nos hechizará en PS4

Sus aventuras son famosas en PC y 360 pero al final nos quedamos con las ganas de conocer a este brujo en PS3. Pero en PS4 sí sacará sus espadas.

Engreído, cínico, mujeriego y letal con sus dos espadas a la espalda (una de acero y la otra de plata), Geralt de Rivia es toda una institución en el género de la espada y brujería. Personaje principal de la saga de libros escrita por el autor polaco Andrzej Sapkowski, vaga por el mundo prestando sus servicios como cazador de monstruos a cambio de un precio justo. Sus exitosas andanzas le han llevado a protagonizar dos videojuegos (el segundo de ellos se rumoreó que podría salir en PS3, pero al final nada de nada).

Pues bien, en el estudio polaco CD Projekt se hayan inmersos en el desarrollo de su nueva aventura, que cerrará esta trilogía y que con toda seguridad va a parecer en PS4.

En *The Witcher 3: Wild Hunt*, Geralt de Rivia ya vislumbra la última etapa de la épica búsqueda de sus seres queridos. Manteniendo la misma ambientación oscura de espada y brujería de los anteriores, ofrecerá un enorme mundo abierto para explorar con libertad que será un 20% más grande que el que vimos en *Skyrim*, lo que nos obligará a usar frecuentemente barcos (habrá distintos archipiélagos) y caballos (recorrer el escenario al galope de una punta a otra nos llevaría más de 45 minutos). Según sus creadores, completar la historia principal nos llevará unas 50 horas, a las que hay que sumar las múltiples tareas secundarias (cazar monstruos, elaborar pociones, satisfacer señoritas...). Y los combates serán en tiempo real con un cierto regusto a los últimos *Fallout*, en el sentido de que podremos apuntar a distintas partes del cuerpo. Y todo ello bajo un apartado técnico brutal. A ver qué editora se anima a traerlo a nuestro país.

Sube de nivel

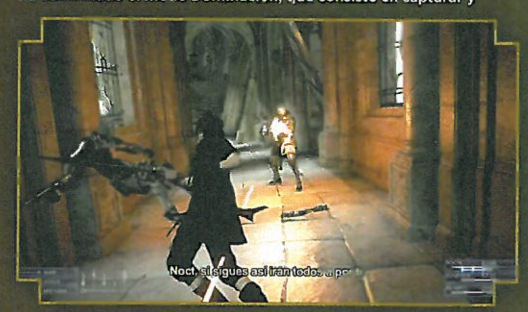
Si hay un juego de rol que envidiamos de 360, ése es *The Witcher 2* (bueno, vale, también *Lost Oddyssey*). Durante mucho tiempo se rumoreó que el estudio polaco se iba a animar a "portarlo" a PS3, pero al final nada... Por eso tenemos aún más ganas de pillar esta tercera entrega. Por eso y porque va a ser sin duda el mejor juego, el más grande y el más impresionante técnicamente hablado de toda la trilogía. Eso sí, aún no se sabe quién lo va a editar.

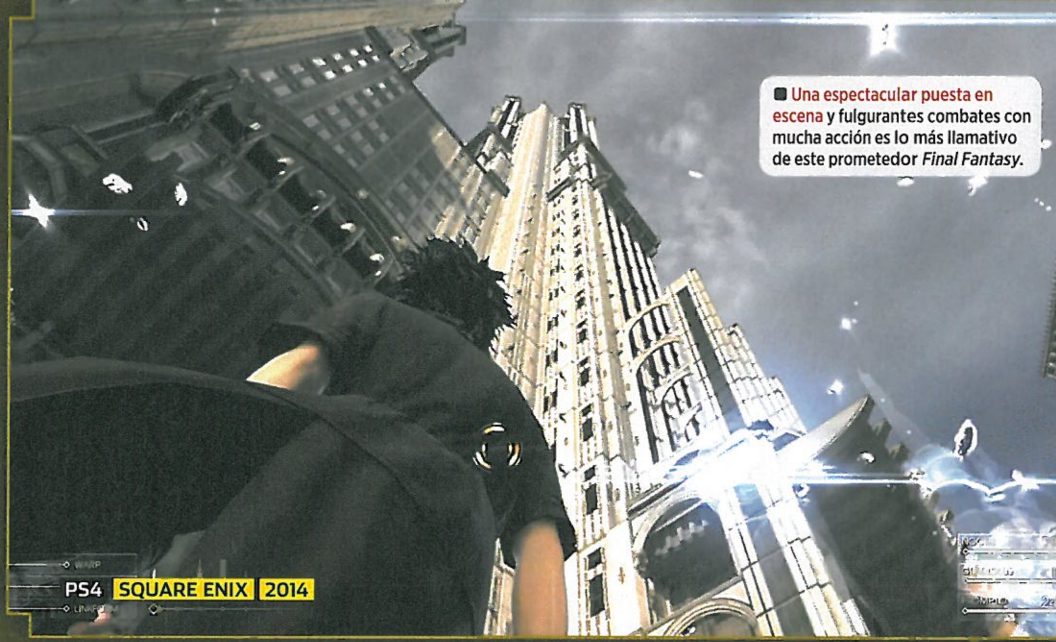
Los combates en tiempo real recuerdan a los *Fallout* porque podremos apuntar a distintas partes el cuerpo. Prometen.

FINAL FANTASY XV



■ El multijugador Online de *ACIII* será el mejor de la saga. Se ha confirmado el modo Dominación, que consiste en capturar y





■ Una espectacular puesta en escena y fulgurantes combates con mucha acción es lo más llamativo de este prometedor *Final Fantasy*.

» *FF Versus XIII* se "transforma" en *FFXV*

FF Versus XIII ha pasado de tener un futuro incierto en PS3 a convertirse en _Final Fantasy XV_, la avanzadilla de Square Enix en la nueva generación y uno de los RPG que más gustaron en el E3.

Además de dejarnos a todos con la boca abierta en el pasado E3 anunciando por fin el desarrollo de *Kingdom Hearts III*, Square Enix se guardaba otra sorpresa en la manga: *FF Versus XIII* ha "subido de nivel" y ahora es *Final Fantasy XV*. Una gran noticia para un título que tenía un futuro incierto y sobre el que varias veces planearon serios rumores de cancelación...

Así pues, ya no viviremos la aventura de Noctis en PS3, sino que tendrá el honor de ser el primer *FF* de "nueva generación", ya que saldrá directamente en PS4 en algún momento del año que viene todavía por determinar. Según el mismísimo Tetsuya Nomura, llevan ya cerca de un año trabajando en *FFXV* "en la sombra", partiendo prácticamente de cero y utilizando ya su nuevo y espectacular motor Luminous Engine, que será el "estándar" en los juegos de Square Enix de cara a la nueva generación que arranca este otoño.

Final Fantasy XV contará la historia de Noctis, el príncipe de Lucis, un estado atacado por las tropas de la ambiciosa Nilfheim, nación que ansía poseer los míticos cristales (ya sabéis, la fuente de poder de los juegos de la saga "Fabula Nova Crystallis" compuesta por títulos como *FFXIII* o el inédito *Type-0*). Noctis será el protagonista, pero a tenor de lo visto en el vídeo mostrado en el E3, contaremos con aliados que pelearán a nuestro lado protegiéndonos y ayudándonos en las refriegas.

De hecho, el fulgurante desarrollo de los combates es lo que más llama la atención de este vídeo. Olvidad los menús tan característicos de esta saga porque parece que *FFXV* va a apostar por la acción de una vez por todas. Combates en tiempo real en los que Noctis hará gala de una habilidad especial fruto de su condición real, que consiste en teletransportarse y que será decisiva en las peleas., ya que podremos combinarla con combos de espada, hechizos e incluso ataques combinados junto a nuestros aliados. Y todo con una explosiva puesta en escena. Desde luego, *FFXV* será un *FF* distinto, muy especial y prometedor.

Sube de nivel

Final Fantasy XV será un *FF* muy especial por muchas razones. Principalmente porque surge de las cenizas de un desarrollo "maldito", o cuanto menos accidentando (el de *FF Versus XIII*). También porque será el primer *FF* de nueva generación, que además estrenará el potente motor Luminous Engine. Y para terminar, porque sus combates resultan vertiginosos, los más dinámicos de toda la saga y en los que por fin parece que la acción será protagonista.





The Elder Scrolls Online



En un mapeado más grande que el de *Skyrim*, *TESO* ofrecerá una nueva trama para un jugador y multitud de "quests" Online.

PS4 | BETHESDA | PRIMAVERA 2014

» *The Elder Scrolls* abraza el multijugador Online

¿Te imaginas un RPG aún más grande que *Skyrim* y con la opción de compartirlo con otros jugadores? Pues Bethesda está en ello.

Bethesda desveló en el pasado E3 que también jugaremos a su *Elder Scrolls Online* en PS4. ¿Os imagináis un mapeado más grande que el de *Skyrim* en el que disfrutar de ciertos de aventuras junto a otros jugadores? Pues el año que viene será posible gracias a este MMORPG que también se podrá disfrutar en solitario. De hecho, la historia principal estarán diseñada para un jugador. En la historia en solitario habrá que frustrar los planes de Molag Bal, el príncipe daedra de la dominación y la esclavitud. Pero al mismo tiempo, y esta es la parte que aprovechará el multijugador, la ciudad imperial en Cyrodill vivirá momentos muy tensos, con tres facciones enfrentadas. Podremos unirnos a la Alianza Dagerfall, compuesto por bretones, guardias rojos y orcos; al Pacto de Ebonheart (nórdicos, elfos oscuros y argonianos) o al Dominio de Aldmer, con altos elfos, elfos del bosque y khajitas a la cabeza. Cada una tendrá su propia historia y objetivos. Podremos asaltar fortalezas enemigas y puestos avanzados para saquear las posesiones de los rivales y ganar terreno para nuestra facción. Incluso podremos robar algún pergamino antiguo de las facciones rivales, lo que nos dará distintos bonus. Una vez que dominemos la ciudad imperial, el jugador de nuestra facción con el rango más alto se convertirá, al menos hasta que sea derrocado, en el nuevo emperador de Tamriel. Promete, ¿verdad?
Eso sí, esperamos que en nuestra versión de PS4 el apartado gráfico sea algo mejor que las primeras betas que hemos visto del juego en PC.

Sube de nivel

Lo más llamativo de *The Elder Scrolls Online*, es precisamente eso, el Online: poder compartir un enorme mundo repleto de aventuras con otros jugadores. Pero en Bethesda no han querido dejar fuera tampoco al jugador "tradicional" y además se han currado una trama para jugar en solitario que se acoplará perfectamente con el multijugador. Y cómo no, recuperará los rasgos típico de la serie, como la libertad absoluta, la creación de objetos...



PS3 SQUARE ENIX 14 DE FEBRERO



LIGHTNING RETURNS: FF XIII

» Lightning vuelve en su aventura definitiva

A Square Enix todavía le queda la historia más emocionante por narrar dentro del "paraguas" de *FFXIII*. De cómo Lightning, su protagonista, regresó para salvar a la humanidad en tan sólo 13 días.

Dicen que Dios creó el mundo en seis días y el séptimo descansó... Pues Lightning lleva cientos de años durmiendo y cuando despierta tiene una visión: el mundo se acaba en tan sólo trece días. Y ella es nuestra última esperanza. Arranca así una emocionante aventura por Nova Chrysalia, un mundo infectado por el caos y dividido en 4 regiones interconectadas por monorraíles. Manejando a Lightning nos moveremos con más libertad que en los anteriores, con misiones principales y secundarias que nos reportarán guiles, objetos y otras recompensas. Y el tiempo tendrá más importancia que nunca, ya que ciertos eventos sólo estarán disponibles durante ciertos periodos. En cuanto a los combates, la acción tendrá mucho más protagonismo, controlando a Lightning directamente. Y además de un renovado sistema de combate, ahora podremos vestir a nuestra heroína con distintos atuendos, que le otorgarán distintos poderes y habilidades. Lo malo es que habrá que esperar hasta el 14 de febrero de 2014 para verlo.

Sube de nivel

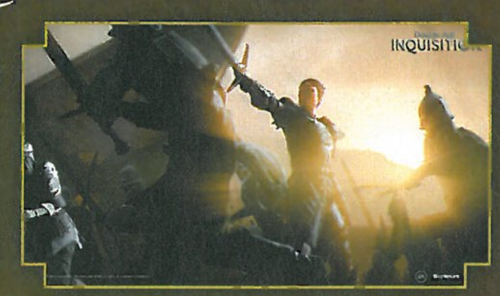
El anuncio de *Lightning Returns* nos pilló por sorpresa en su momento. Tras el decepcionante *FFXIII* y de enmendar algunos de sus errores con *FFXIII-2*, parece que por fin Square Enix ha dado con "la tecla" en este tercero. Una emocionante historia, el regreso de uno de los personajes más carismáticos de la historia reciente de la compañía y las promesas de un desarrollo más abiertos y de unos combates con más acción nos hacen pensar que será el definitivo.

PS3/PS4 ELECTRONIC ARTS 2014

DRAGON AGE INQUISITION







» Bioware prepara la mejor entrega de la saga

Era un secreto a voces que EA y Bioware iban a enseñarnos algo más de la nueva entrega de *Dragon Age* durante el pasado E3. Y no decepcionaron con un tráiler que encandiló a los fans de la saga.

Todos esperábamos conocer nuevos detalles *Dragon Age III Inquisition* en el pasado E3. Y más cuando Mark Darrah, productor de la saga, anunció en su cuenta de twitter pocas horas antes de la conferencia de EA que estuviéramos atentos a dicho evento. Y no decepcionaron con un tráiler en el que salen algunos personajes ya conocidos de anteriores entregas, como Morrigan de *Dragon Age: Origins* y Varric de *Dragon Age II*. Pero nada sabemos del argumento, más allá de que la "Inquisición" a la que alude el título tendrá un papel importante y de que no continuará la historia de los anteriores (ha perdido el "III" del título). La buena noticia es que Ray Muzyka, el jefe del estudio, ha declarado que el concepto abierto de *Skyrim* les ha influido mucho y que el mapeado dejará en pañales lo visto en anteriores entregas de la serie. Se ubicará en el mágico mundo de Thedas pero con un escenario entre 4 y 5 veces más grande que el Ferelden que presentaba el primero. Y se habla de volver a los orígenes (nunca mejor dicho), olvidando la "imposición" de un único protagonista como en la segunda entrega.

Sube de nivel

Aunque pocas certezas se pueden extraer del trailer de poco más de minuto y medio que mostraron en el E3 (más allá del regreso de personajes ya conocidos de los anteriores como Morrigan), esperamos grandes cosas de este nuevo Dragon Age. Sobre todo después de escuchar al "doctor" Ray Muzyka, jefazo de Bioware, que ha afirmado que el planteamiento "abierto" de *Skyrim* les ha influido mucho. Y al final, lo veremos tanto en PS3 como en PS4.

LORDS OF THE FALLEN



Lords of the Fallen será un juego de rol de acción que bebe de referentes como *Dark Souls*, *Borderlands* e incluso *Batman Arkham City*.

PS4 CITY INTERACTIVE 2014



Se ambientará en una oscura fantasía épica en la que los partidarios de un dios caído luchan contra las fuerzas rebeldes.



¿El principal competidor de *Dark Souls*?

El productor de las dos primeras entregas de *The Witcher* se va a estrenar en PS4 con un juego de rol de acción que promete rivalizar con el mismísimo *Dark Souls*... Y no sólo en términos de dificultad.

Bautizado inicialmente con el nada revelador nombre clave de *Project RPG*, poco antes del E3 se filtró su título definitivo y ya en la feria californiana pudimos verlo por fin. *Lords of the Fallen* será un juego de rol de acción dirigido por Tomasz Gop, productor ejecutivo de las dos primeras entregas de *The Witcher*, con lo que el morbo está servido, ya que competirá directamente contra sus ex compañeros de CD Projekt, que lanzarán *The Witcher 3* también el año que viene.

Lords of the Fallen nos trasladará a un mundo de fantasía dividido en dos partes tras la muerte, unos 1000 años atrás, de un dios convertido en montaña. Allí asumiremos el papel de Harkyn, un humano renegado que se encuentra en el centro de un conflicto bélico entre los fanáticos de este "dios caído" y los rebeldes. Y cómo no, de nosotros dependerá poner fin a esta guerra de una vez por todas.

Con un sistema de combate inspirado en títulos como *Batman Arkham City* o *Kingdoms of Amalur*, la exploración también será pieza muy importante en el desarrollo de *Lords of the Fallen*, que ofrecerá un buen número de localizaciones repartidas por un enorme mundo abierto que recorreremos con libertad. Combates que también tendrán algo de *Dark Souls* (por ejemplo, habrá un medidor de stamina que se consume al realizar movimientos), pero será más ágil y dinámico, poniendo especial énfasis en el arma que llevamos equipada en cada momento, pues de ella dependen la habilidades a las que tenemos acceso. Y por supuesto, Harkyn será un personaje totalmente personalizable y deberemos desarrollarlo según nuestra forma de jugar usando tres diferentes árboles de habilidades, que tomarán elementos, según Gop, de títulos como *Borderlands* o del ya mencionado *Dark Souls*. Los referentes de los que bebe *Lords of the Fallen* no son nada malos, ¿verdad? Pues sumadle un apartado técnico espectacular y tendremos otro juego de rol que ya huele a franquicia en PS4.

Sube de nivel

Lords of the Fallen tiene dos rivales muy duros. Para empezar *The Witcher 3*, ya que el responsable de *LOTF*, Tomasz Gop, produjo los dos primeros juegos... Y habrá comparaciones. Pero por si esto no fuera suficiente, el propio Gop no para de compararlo con *Dark Souls*, con lo que sube el listón un poco más. Pero Gop está tranquilo y dice que en *LOTF* hay combates contra "algunos de los enemigos más épicos jamás vistos en un juego". Casi ná...





KINGDOM HEARTS 1.5 HD REMIX

El mejor "aperitivo" hasta que llegue *KH3*

No se nos ocurre una manera mejor de esperar la llegada de *Kingdom Hearts III* que disfrutando de dos entregas de la saga que no llegaron a salir en nuestro país.

El 13 de septiembre llegará a nuestras tiendas *Kingdom Hearts HD 1.5 Remix*, un recopilatorio que reúne en alta definición dos entregas de esta saga rolera tan querida por todos vosotros que en su momento no llegaron a nuestro país. Se trata de *Kingdom Hearts: Final Mix* (una versión del primero con ciertos reajustes y añadidos, como nuevos jefes finales) y de *Kingdom Hearts RE: Chains of Memories*, la adaptación poligonal del juego de Gameboy Advance que Square Enix lanzó para PS2 en 2008 y que incomprensiblemente nunca se decidieron a lanzar en Europa. Este recopilatorio contará además con todas las escenas de vídeo de *KH 358/2 Days* (que salió en DS en 2009) en alta definición, trofeos y subtítulos en castellano. Y si lo reservas puedes llevarte un exclusivo libro de arte con preciosas ilustraciones de la saga. Una gran oportunidad para disfrutar de los orígenes de esta mítica saga rolera en la que dos colosos como Disney y Square Enix se dan la mano y que goza de un éxito internacional (lleva 17 millones de copias vendidas).

Sube de nivel

Dicen que la vida siempre concede una segunda oportunidad para todo. No sabemos si esto es verdad, pero en este caso sí. Nunca entendimos por qué Square Enix no lanzó en nuestro país *KH RE: Chains of Memories*, pero cinco años después lo vamos a disfrutar con trofeos y en alta definición. Y este lavado de cara gráfico le sentará muy bien a ambos títulos, ya que no presentarán las ralentizaciones que veíamos en ciertos momentos en las versiones de PS2.

PS3/PS VITA SQUARE ENIX 2013

FINAL FANTASY X & X-2 HD







La mayor fantasía de PS2 regresa en HD

Y cómo no, la saga rolera más popular en consola no se iba a quedar fuera de la moda de los recopilatorios en alta definición. Y además, ambos juegos también llegarán a PS Vita.

Aunque nosotros hubiéramos preferido que incluyeran el majestuoso *Final Fantasy XII*, Square Enix nos va a brindar la oportunidad de volver a disfrutar en algún momento de este año de la aventura de Tidus, junto a su más "pastelosa" secuela protagonizada por el trío Yuripa (ya sabéis: Yuna, Rikku y Paine). Efectivamente, *FFX* y *FFX-2* formarán parte de otro recopilatorio que incluirá ambos juegos de PS2 en alta definición (a 1080p) y con los consiguientes trofeos. Una auténtica oportunidad de oro para recordar (o descubrir si en su momento no los jugasteis) dos verdaderos clásicos del rol de la pasada generación, que entre los dos superan las 100 horas de juego. Además de la fecha de salida, Square Enix aún no ha confirmado si va incluir algún tipo de extra o edición especial (como el libro de arte que regalan al reservar *Kingdom Hearts HD 1.5 Remix* en determinadas tiendas), pero sería lo suyo. Lo que sí está claro es que ambos juegos llegarán a PS Vita también, pero por separado. Una decisión más que cuestionable por parte de la compañía que no favorecerá su venta en la portátil.

Sube de nivel

Aunque sin llegar a alcanzar las altísimas cotas de popularidad que lograron los *Final Fantasy* de PSone (el día que Square Enix anuncie un "remake" HD de *FFVII* seguro que habrá más de un desmayo de la ilusión, si es que lo anuncian algún día), *Final Fantasy X* fue en su momento el "top" del género en PS2 (aunque luego fue superado). En cuanto a su "secuela", *Final Fantasy X-2* fue más una curiosidad y como tal hemos de tomarla.

FFXIV: A Realm Reborn



FFXIV será un juego de rol masivo online en el que lucharemos en tiempo real junto a otros muchos jugadores.



FFXIV ofrecerá múltiples opciones para crear a nuestro héroe: 5 razas, 7 oficios (como gladiador, merodeador, arquero o mago)...



» La fantasía renace en forma de MMORPG

Después de *Final Fantasy XI*, la saga rolera vuelve a ambientarse en un mundo persistente. En *FF XIV* lucharemos junto otros jugadores y viviremos mil y una aventuras en el inhóspito reino de Dusk.

Tras su fallido debut en PC, en Square Enix decidieron tomarse su tiempo para no repetir errores en la versión PS3 y ya la tienen casi lista. Nosotros hemos sido unos de los pocos afortunados que han podido participar en la beta cerrada de *Final Fantasy XIV: A Realm Reborn*, un juego de rol online masivo en el que, junto a otros jugadores, nos embarcaremos en decenas de "quests". Finalmente los usuarios de PS3 sí podremos interactuar con los jugadores registrados desde un PC. Y cuando el juego salga en PS4, desde Square Enix nos han asegurado que podremos transferir nuestras cuentas "con fluidez".
La aventura tiene lugar en el continente de Eorzea, donde habitan seres de todo tipo y condición. Antes de ponernos en marcha, y si somos primerizos, podemos trastear todo lo que queramos con el renovado y amplio editor de personajes. Con él crearemos a nuestro avatar a nuestro gusto. Tenemos una gran variedad de características disponibles, desde cinco razas y siete especialidades hasta diversos timbres de voz, color de pelo, atuendos personalizados...
Tras esto, comienza una mágica travesía caracterizada por unos gráficos sorprendentes con unas animaciones muy fluidas y naturales. En este primer contacto nos han llamado la atención los rasgos faciales de cada héroe y los efectos de los fenómenos atmosféricos. Pero también hemos visto algunos fallos como popping y dientes de sierra, que esperamos ver corregidos. En cuanto a los combates, son en tiempo real, y aunque al principio puedan parecer algo confusos, rápidamente se les coge el truco gracias a la nueva interfaz. Y sobra decir que se disfruta más de ellos si luchamos codo con codo con amigos, con los podemos participar en los llamados Full Active Time Events (FATE), que se han incluido en la tercera fase de la beta. Estos eventos se caracterizan por sucederse de forma aleatoria y por tener un límite de tiempo en el que hay que derrotar a un enemigo especial. Una vez exterminado, recibimos recompensas en función de lo que útiles que hemos sido en combate. El mes que viene os daremos nuestra valoración definitiva sobre *FFXIV*.

Sube de nivel

FFXIV estaba llamado a ser el sucesor de *Final Fantasy XI* pero fracasó en su estreno en PC por sus múltiples fallos. *A Realm Reborn* (el subtítulo es toda una declaración de intenciones) es un juego completamente "rehecho", gracias a la aportación de Naoki Yoshida, director de otro MMORPG de Square Enix: *Dragon Quest X*. Square Enix anunció que saldrá también en PS4 en 2014 y que podremos transferir las cuentas. El precio de la cuota mensual será de 10,99€.

DIABLO III





■ *Diablo III* será un Action RPG para hasta 4 jugadores cuya versión en consola no requerirá estar siempre conectado para jugar. Además, añade multijugador local.

» Un clásico del rol "pecero" que disfrutaremos en nuestras consolas

PS3 y PS4 tendrán sendas versiones mejoradas y con objetos exclusivos de este juego de rol de acción que Blizzard lanzó para PC el año pasado.

Qué lejos queda aquella versión del primer *Diablo* para la primera PlayStation, ¿verdad? Corría el año 1998 y uno de los más populares juegos de rol de acción llegaba a la gris de Sony dos años después de su estreno original en PC. Incomprensiblemente su secuela nunca llegó a salir en consola y eso que salió en una etapa (año 2000) en la que empezaban a ponerse de moda este tipo de juegos en PS2, como los *Baldur's Gate: Dark Alliance*, los *Champions of Norrath*...

Blizzard tardó la friolera de 12 años en sacar *Diablo III*, un título que no terminó de convencer a todos, tal vez por las altísimas expectativas que la comunidad tenía puestas en él teniendo en cuenta sus excelentes precedentes. Y quizás también porque obligaba a jugar conectado aunque quisieras lanzarte a la aventura en solitario. Una polémica característica que, afortunadamente, no vamos a sufrir en nuestras consolas. En las versiones de PS3 y PS4 nos vamos a centrar en lo que importa, que es explorar un enorme escenario acabando con todo tipo de monstruos y mejorando a nuestro héroe gracias a la experiencia y al botín que vayamos encontrando por el camino. Y es que el coleccionismo y la gestión de nuestro inventario tienen mucho peso en *Diablo III*. Podremos elegir entre 5 tipos de personaje para tratar de poner fin de una vez por todas a este conflicto entre el cielo y el infierno: bárbaro, mago, monje, cazador de demonios y clérigo-brujo. Terminar en solitario los cuatro actos que componen la historia principal puede llevarte tranquilamente unas 15 horas. Pero como suele ocurrir en este tipo de juegos, *Diablo III* se disfruta más en compañía. Al igual que en PC, hasta 4 aventureros podrán juntarse Online para repartir espadazos y hechizos y saquear a diestro y siniestro. El gran añadido en la versión de consola (tanto para PS3 como para PS4) es la inclusión de un multijugador local, también para hasta 4 jugadores. Se podrá entrar y salir de la partida en cualquier momento. Y al parecer, la polémica casa de subastas de la versión de PC (en la que se podía usar dinero del juego y también dinero real) se va a sustituir en consolas por un sistema de intercambio de objetos entre los usuarios. Llegará traducido y doblado al castellano, como en PC.



Sube de nivel

En sus versiones PS3/PS4, *Diablo III* va a mantener todo lo bueno del original de PC (adictivo como pocos, combates en tiempo real accesibles pero sin renunciar a la profundidad, gran apartado técnico...) pero no exigirá jugar conectado y añadirá mejoras como el multijugador local. En consola no habrá casa de subastas aunque sí un sistema de intercambio de ítems. Y en PS3 y PS4 veremos objetos exclusivos, sacados de juegos como *Journey* o *Uncharted*.

DARK SOULS II





Dark Souls II será un difícil juego de rol con combates en tiempo real que tendrá nueva historia y nuevo protagonista.



Volverá la fantasía oscura, los enemigos poderosos y las múltiples y variadas muertes de nuestro sufrido aventurero...

PS3 FROM SOFTWARE/NAMCO BANDAI MARZO

¿Preparado para morir muchas veces?

Difíciles a la par que fascinantes, *Demon's Souls* y *Dark Souls* son dos de los mejores juegos de rol japoneses de esta generación. Y no hay dos sin tres...

Pocos juegos nos han provocado sentimientos tan contradictorios como *Demon's Souls* y *Dark Souls*, sendas odas a nuestra paciencia en las que muerte nos aguardaba en cada esquina. En ambos juegos de rol, la frustración daba paso a la euforia por el avance conseguido para poco después volver a abrazar el desánimo... Pero siempre dejándote con ganas de levantarte para volver a intentarlo, de saber qué hay detrás de ese enemigo tan difícil.

Pues con esta misma premisa por bandera se presentará en marzo *Dark Souls II*, que estará protagonizado por un nuevo héroe y la historia será totalmente nueva. De hecho, la aventura transcurrirá en una parte ignota del mundo de Lordran. En la demo que probamos en el E3 se podía elegir entre cuatro clases de personajes: guerrero, hechicero, caballero del temple y doble espadachín. El uso de las armas será tan variado como a la entrega anterior. Habrá espadas, mazas, lanzas, arcos, hachas, ballestas... Podremos atacar con una sola o con dos, o podremos coger un escudo con las dos manos para protegernos, por ejemplo, de la bocanada de fuego de un dragón. Sus creadores prometen que la dificultad no ha bajado ni un ápice, aunque sí van a dar más facilidades a la hora de "teletransportarnos" usando las hogueras, suprimiendo las pesadas "caminatas".

Volverá la estética fría y lúgubre tan habitual de la saga, pero concediendo más importancia a la oscuridad. Habrá zonas tan oscuras que no veremos absolutamente nada, lo que obligará a usar antorchas, que también valdrán para ahuyentar a ciertos enemigos... o para atraer a otros. Y cómo no, se podrá jugar en solitario o con ese online tan especial (con hasta tres amigos), aunque aún faltan muchos detalles por revelar del multijugador.

Sube de nivel

Esta saga de From Software sabe jugar como pocas con nuestra paciencia, logrando que pasemos de la frustración al júbilo en cuestión de segundos. Y esta característica volverá en *Dark Souls II*, en la que seremos aplastados, engullidos, ensartados o despeñados... con más frecuencia de la que nos gustaría. Pero a eso hemos venido, ¿no? Además sus creadores aseguran que nos moveremos por Lordran de una forma más cómoda, evitando los pesados "pateos".



Podremos elegir entre distintas clases para nuestro héroe, así como distintas armas para cada mano.

SACRED 3



Un juego de rol de acción con el que podremos vivir fantásticas aventuras con hasta tres amigos más.

PS3/PS VITA DEEP SILVER 2013

» Nuevas aventuras en el mundo fantástico de Ancaria

El mundo mágico de Ancaria sigue necesitando valientes héroes que cooperen para protegerlo de amenazas aún más poderosas.

Cuenta la leyenda que quien posea el Corazón de Ancaria decidirá el destino del mundo. Y el malvado Lord Zane, que gobierna el Imperio Ashen, está dispuesto a comprobarlo a pesar de la oposición de los Seraphin, que lo ocultan con celo. Este será el contexto que nos encontraremos en *Sacred 3*, un juego de rol de acción que tuvo una "precuela" en forma de beat'em up descargable en PS3 (llamada *Sacred Citadel*) y que compartirá algunos detalles con las anteriores entregas de la serie (como el regreso de algunos personajes o escenarios ya conocidos como las ruinas del castillo de Braverock). Al parecer, no ofrecerá un gran mundo abierto sino multitud de zonas algo más pequeñas interconectadas entre sí. Pero tranquilos, que según sus creadores *Sacred 3* ofrecerá cerca de 100 horas de juego entre misiones de la historia principal y tareas secundarias.
Podremos comprobar este abrumador datos solos o en compañía de otros tres amigos. Si optamos por jugar en solitario, nos acompañarán otros tres personajes controlados por la consola. Eso sí, podremos asignarles habilidades activas y pasivas para que nos echen una mano y se adapten a nuestra forma de jugar, algo que otorgará una mayor profundidad a los combates en tiempo real. Y cómo no, podremos elegir entre distintas clases para nuestro protagonista (de momento, están confirmadas el guerrero seraphin y el lancero ancariano) y cada una de ellas tendrá sus peculiaridades. En cuanto al apartado técnico, apostará por una perspectiva isométrica, aunque usando un zoom dinámico cuando la ocasión lo requiera. Y llegará en algún momento de este 2013 aún por determinar.

Sube de nivel

Aunque siendo una tercera entrega (o cuarta si contamos el beat' em up descargable Sacred Citadel) podría dar ya ciertos síntomas de agotamiento, lo cierto es que *Sacred 3* cuenta con dos bazas muy, muy atractivas. En primer lugar, su duración. Y es que pocos juegos hoy en día duran unas 100 horas. Y la segunda es la posibilidad de compartir este desarrollo repleto de aventuras con otros 3 amigos. ¿Será capaz de competir con *Diablo III*? Muy pronto lo veremos.





MYSTIC CHRONICLES

PSP / PSVITA NATSUME VERANO

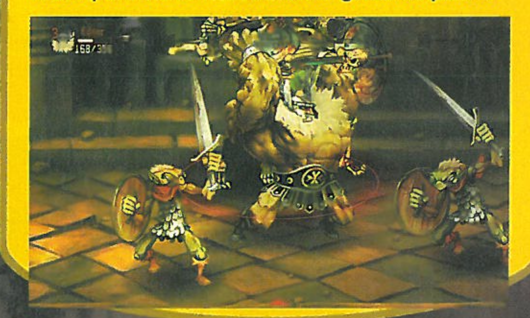
La mítica compañía Kemco (que lleva dando guerra desde los tiempos de la NES) desarrolló un juego de rol de corte clásico para los móviles japoneses que con el tiempo se convirtió en un título de culto. Tanto, que Natsume lo va a adaptar para PSP y PS Vita, añadiendo el idioma inglés al japonés original, entre otras mejoras. Ofrecerá un "look" completamente "retro" y unos combates por turnos que enamorarán a los puristas del J-RPG.



DRAGON'S CROWN

PS3/ PS VITA ATLUS SIN CONFIRMAR

El "heredero espiritual" de los *Dungeons & Dragon* de Capcom (su director artístico, George Kamitani, trabajó en *Tower of Doom* y en el no menos mítico *Princess Crown* de Saturn) llegará al mercado americano en agosto, aunque en el momento de escribir estas líneas aún no hay fecha para Europa. Será un beat' em up con muchos toques roleros: 6 personajes que evolucionan, distintos caminos, cooperativo para 4... Tenemos muchas ganas de pillarlo.



ATELIER MERURU PLUS: THE APPRENTICE OF ARLAND

PS VITA TECMO KOEI 3 DE SEPTIEMBRE

Tecmo Koei es la compañía encargada de editar *Atelier Meruru Plus: The Apprentice of Arland*, el RPG de Gust que cerró la trilogía de Arland en PS3 el año pasado y que en septiembre llega a Vita en su versión definitiva, con los DLC de la versión de sobremesa y un puñado de extras inéditos como un nuevo final, más trajes y galería de ilustraciones...



NOVEDADES 

¡VAYA CALORES!

Con el verano por fin haciéndonos compañía llegan unas semanas en las que baja el ritmo de lanzamientos, como haciendo acopio de fuerzas para afrontar el terremoto que sacude las tiendas todos los otoños. Y este otoño en particular va a ser aún más salvaje con el desembarco de PS4... Por muy acostumbrados que estemos a este ciclo, no deja de resultarnos paradójico que justo cuando más tiempo libre tenemos para jugar menos novedades de peso llegan a las tiendas. Julio y agosto pueden ser buenos meses para aprovechar y devorar los juegos que por falta de tiempo nos hemos ido perdiendo estos meses atrás... Aunque si sois apasionados la actualidad también tenéis opciones, desde los juegos de temporada (películas, eventos deportivos...) a las sorpresas que siempre nos aguardan en el Store si estamos dispuestos a buscar. Seguro que al final todos encontráis vuestro juego ideal para disfrutar de un verano perfecto... Pero recordad: guardad fuerzas para este otoño...

PÁGINA 50

Tour de France 2013. Si te gusta el ciclismo, este es tu juego. Tiene la licencia oficial de la ronda gala y podrás revivir todas las etapas con cualquier ciclista de cualquier equipo.

PÁGINA 54

Hotline Miami. Un atípico juego de acción con estética retro y aires "ochenteros" te espera en el Store. Y además es Cross Buy: si lo compras en PS3 lo tendrás en Vita.

PÁGINA 51

Masacre. El mercenario bocazas salta de los cómics de Marvel para protagonizar un descacharrante juego de acción plagado de parodias y chistacos varios.

PÁGINA 46

MotoGP 13

El juego oficial del campeonato te permitirá revivir en tus propias carnes toda la emoción de las carreras de MotoGP.

PS3

PS VITA

Cómo puntuamos

Para puntuar los juegos utilizamos una escala del 0 al 100. Obviamente, cuanta más alta es la cifra, mejor es el juego. Ahora te detallamos la escala.

0-49	49-59	60-69	70-79	80-89	90-94	95-100
Deficiente. Un juego que no merece la pena. Mejor ni lo tengas en cuenta.	**Aprobado.** Cumple... si el tema o el género te emociona.	**Bien.** Juego interesante, aunque con defectos importantes.	**Notable.** Un juego a tener muy en cuenta por los fans del género.	**Notable Alto.** Un gran juego, de lo mejor de su género.	**Sobresaliente.** Una excelente elección que no te defraudará.	**Matrícula de Honor.** Imprescindible. Tienes que tenerlo.



Este símbolo significa que es un producto recomendado por la redacción de PlayManía.



Este símbolo acompaña a productos recomendados por PlayManía por relación calidad/precio...



PEGI El código de regulación PEGI indica la edad recomendada y describe el contenido de los juegos con estos iconos:

 EDAD RECOMENDADA  CONTENIDO DISCRIMINATORIO  DROGAS  SE DICEN PALABROTAS  SEXO  JUEGO DE TERROR  CONTENIDO VIOLENTO  ENSEÑA A JUGAR  EDAD JUEGO EN RED





■ Los creadores de *MotoGP 08* y *SBK* recuperan la licencia del mejor campeonato de motociclismo.

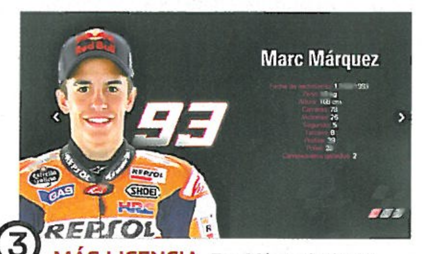
» CON LA LICENCIA DE MOTOGP, MOTO2 Y MOTO3



① **LOS PILOTOS.** Hay 24 de MotoGP, 32 de Moto2 y 33 de Moto3. Tanto las motos como los cascos son perfectamente reconocibles.



② **LOS 18 CIRCUITOS.** Todos son viejos conocidos del pasado, salvo el de Austin, que ha debutado esta temporada precisamente.



③ **MÁS LICENCIA.** También se incluyen estadísticas, frases, fotos de los ingenieros y los jefes de equipo, la sintonía del Mundial...

RECUPERANDO LA **HEGEMONÍA** DEL MOTOCICLISMO

MotoGP 13

España se está hartando a tripletes en el Mundial de motos, pero Italia quiere recuperar el trono, al menos en el plano virtual.

Tras tomarse un año sabático, la licencia del Mundial de motociclismo regresa a PS3 , a las manos del estudio italiano Milestone, que la mantuvo en 2007 y 2008 y que después se centró en hacer los títulos del Mundial de Superbikes y los del Mundial de Rallies. A caballo entre arcade y simulación, el juego tiene una curva de aprendizaje muy progresiva, gracias a la presencia de las tres categorías del campeonato (Moto3, Moto2 y MotoGP) y a la personalización de diversas ayudas a la conducción.

El control es una delicia, aunque puede parecer brusco en la primera toma de contacto. La clave está en combinar el freno delantero y el trasero con la inclinación de la montura a la hora de girar o echar el cuerpo hacia delante o hacia atrás. Si se cometen errores, se puede echar mano del rebobinado. La IA, por su parte, tiene cuatro niveles, aunque no es ningún prodigio y, en ocasiones, protagoniza el típico "efecto goma" (por ejemplo, si llegamos a sacarles a los rivales unos 12 segundos, de repente empieza a ser imposible distanciarse más) Se pueden activar los daños y el desgaste de los neumáticos, aunque apenas tienen incidencia en la conducción.

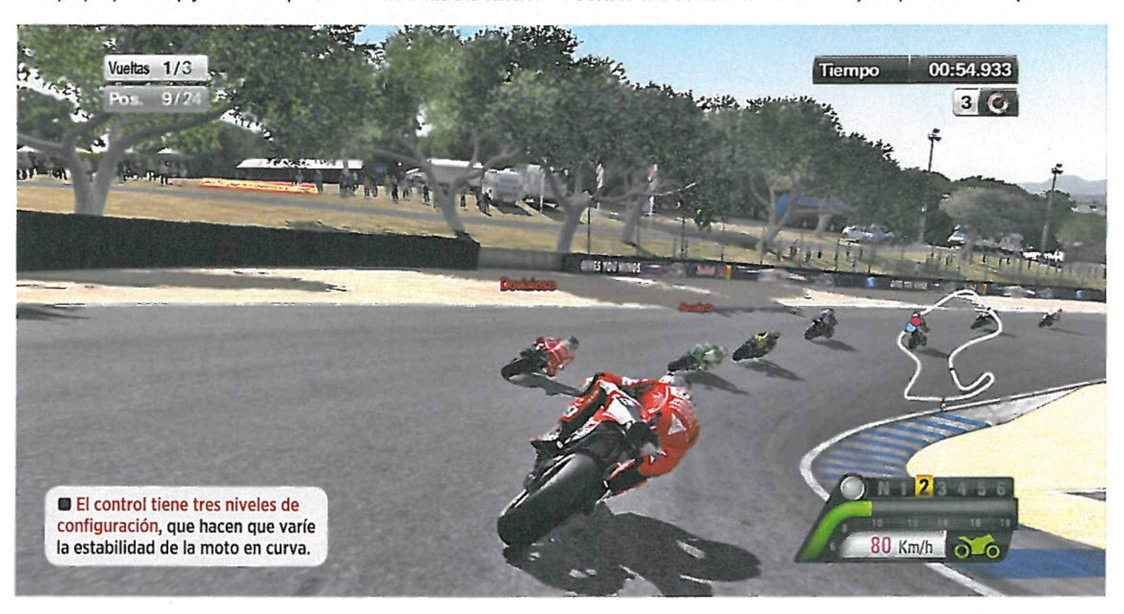
Los modos de juego apuestan por lo clásico. En primer lugar, contamos con Gran Premio (un fin de semana entero), Campeonato y Acción Instantánea (carrera rápida). En segundo lugar, hay un multijugador online, para 12 pilotos y offline, a pantalla partida, para dos. Sin embargo, lo más destacado es el modo Trayectoria, donde vivimos la carrera de un piloto. Por desgracia, no se han incluido retos o eventos basados en carreras reales que aporten variedad.
El motor gráfico presenta bastantes altibajos. Por un lado, la recreación de los circuitos y las motos es bastante fidedigna, con de-



■ Jorge Lorenzo, bicampeón de MotoGP con Yamaha, es una de las estrellas del título.


Cada fin de semana de gran premio se estructura en cinco sesiones: libres, Q1, Q2, warm up y carrera. Se puede ir directamente a la carrera.


Hay cuatro cámaras, de las cuales dos son exteriores y dos interiores. Destaca esta desde la visera del casco, aunque es la menos práctica.



El control tiene tres niveles de configuración, que hacen que varíe la estabilidad de la moto en curva.



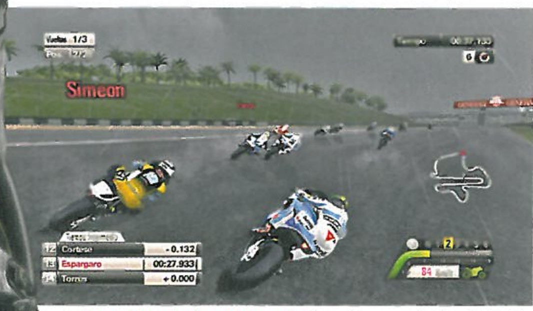


Milestone recupera la licencia del Mundial y le da un buen control, aunque escatima en gasolina gráfica.

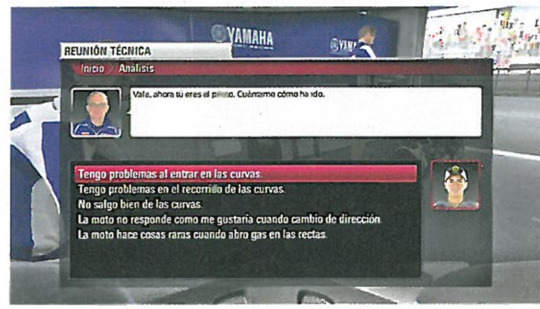
talles como el gesto de sacar la pierna de la estribera que hacen muchos pilotos a la hora de frenar o el secado progresivo de la pista cuando llueve. Ahora bien, hay taras a mansalva. Destacan especialmente las bajadas de la tasa de frames, que son bastante habituales, sobre todo cuando hay muchos pilotos en pista (y eso que sólo se juntan 27 como mucho, cuando en la realidad puede llegar a haber más de 30). También hay físicas irreales, un "clipping" que permite atravesar carteles publicitarios como si fueran incorpóreos o unos efectos de daños que no van más allá de un poco de tierra en el carenado. El realismo estético está a kilómetros del de juegos como *Gran Turismo 5*.

Hay comentarios en castellano, a través de la voz de Keko Ochoa, que formaba parte de las transmisiones televisivas de Telecinco en 2012 (en 2013, ya no está, lo que hace que esta parte de la licencia esté algo desfasada). Sin embargo, su presencia es anecdótica y no hace más que repetir vaguedades.

Pese a los fallos que tiene, *MotoGP 13* es un juego notable, gracias a su satisfactorio control y al aprovechamiento de la licencia de Dorna. Los entusiastas que gozan cada domingo con los tripletes a cargo de Jorge Lorenzo, Dani Pedrosa, Marc Márquez, Pol Espargaró, Tito Rabat, Nico Terol, Luis Salom, Maverick Viñales o Álex Rins, lo disfrutarán de lo lindo.



La meteorología está lograda: hay diversos niveles de lluvia y, si luce el sol, el asfalto se seca conforme pasan las vueltas.



Los ajustes de la moto afectan a la suspensión, el manillar, el control de tracción, las marchas, los frenos y los neumáticos. Hay un tutorial.

» CRECIENDO AL AMPARO DEL PADDOCK

El modo Trayectoria es la estrella del juego. Debemos crearnos un álter ego y ascender desde Moto3 hasta MotoGP.


WILD CARD. El primer año sólo corremos cuatro carreras, como invitados, para llamar la atención de algún equipo.


RETAR A OTROS PILOTOS. Si los derrotamos es probable que su equipo se interese por nuestros servicios de "jinete".


MOTORHOME. Podemos consultar una red social y revisar lo que dice el periódico antes y después de cada gran premio.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
La licencia, que incluye todos los pilotos y circuitos. El control, que es muy ajustable.

» LO PEOR
El desfase gráfico es muy considerable. Se echan en falta modos de juego alternativos.

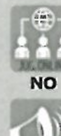
Te gustará + que... **MOTOGP 10/11**


Te gustará − que... **GRAN TURISMO 5**


70	**» GRÁFICOS** Los circuitos son reconocibles, pero hay tirones muy a menudo.
68	**» SONIDO** Hay comentarios esporádicos y la BSO pasa muy desapercibida.
83	**» DIVERSIÓN** El control es muy satisfactorio y la licencia tiene un gran encanto.
82	**» DURACIÓN** Destacan el modo Trayectoria y el online, pero no hay desafíos.
NOTA 79	Los amantes de MotoGP quedarán encantados con la licencia y el control, aunque el motor gráfico pierde aceite.







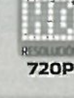
Género: **ROL DE ACCIÓN**
Desarrollador: **SPELLBOUND**
Editor: **BADLAND GAMES**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **30,99 €**



JUGADORES 1 · JUG. ONLINE NO



TEXTOS CASTELLANO · VOCES CASTELLANO



INSTALACIÓN NO · RESOLUCIÓN 720P

www.badlandgames.com



Arcania: The Complete Tale es la cuarta entrega de *Gothic*, una serie bien conocida por los roleros de PC. Pero tranquilos que no hace falta conocer los anteriores para disfrutar de éste.

ACCIÓN Y **AVENTURA** EN UN NUEVO MUNDO DE FANTASÍA ROLERA

Arcania: The Complete Tale

Un joven de origen humilde está llamado a realizar grandes hazañas en un universo de espada y brujería de sobra conocido por los "roleros" de PC.

Con tres años de retraso con respecto a su salida en PC y Xbox 360, *Arcania* llega a nuestra consola. Anunciado en un principio para 2011 en PS3, este juego de rol de acción de origen alemán se fue retrasando... hasta que le perdimos la pista. Y al final ha sido Badland Games la encargada de editarlo, en una completa edición que incluye su expansión, llamada *El Aliento del Demonio*. *Arcania* es la cuarta entrega de la serie rolera *Gothic*, aunque en PS3 se ha borrado todo estigma de *Gothic 4*, en aras de no confundir o desanimar a potenciales compradores con una cuarta entrega de una saga de rol desconocida para el público de PS3. Pero tranquilos, que aunque se desarrolle en el mismo mundo fantástico que el resto de entregas de *Gothic* y salgan algunos personajes ya conocidos, se puede disfrutar perfectamente sin conocer los anteriores.

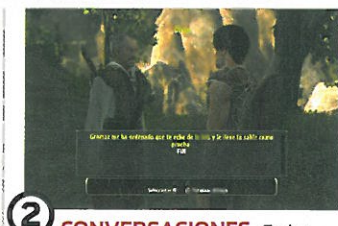
***Arcania* nos pone en la piel de un héroe anónimo** y de origen humilde que encierra un gran poder en su interior (que él mismo desconoce) y está destinado a hacer grandes hazañas. El clásico "viaje del héroe" a través de una sucesión de misiones principales y secundarias en escenarios tan variados como bosques, cuevas, playas, pueblos o zonas fortificadas. Allí interactuamos con bastantes personajes, que nos ofrecerán las misiones mediante conversaciones bastante anodinas y que no dejan apenas margen de maniobra a la hora de elegir las respuestas. Esta linealidad se mantiene en el desarrollo. Aunque

Este personaje anónimo empieza criando ovejas y, con nuestra ayuda, acabará siendo todo un héroe.

UN DESARROLLO **DURADERO** AUNQUE MÁS LINEAL QUE OTROS



① **MISIONES.** Hay misiones principales y tareas secundarias, pero la historia principal es muy lineal y dichas misiones no son muy variadas.



② **CONVERSACIONES.** En los diálogos apenas hay margen de maniobra. No ofrece alternativas distintas para resolver las situaciones.



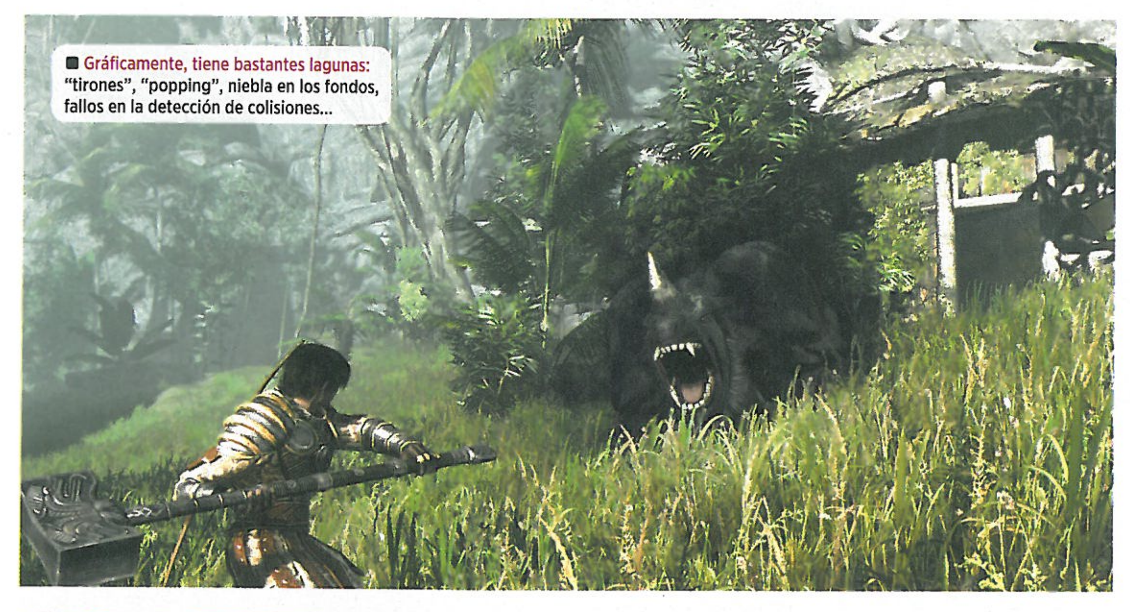
③ **EXPANSIÓN.** A su generosa duración original hay que sumarle unas 10 horas extra de la expansión, que viene incluida en el disco.



Los combates son en tiempo real, e incluso contamos con un botón para rodar y esquivar ataques a lo Kratos (aunque mucho más torpe).



La trama principal de *Arcania* es muy lineal y aunque inicialmente lo parezca, no concede la libertad que se le presupone a un juego de rol.



Gráficamente, tiene bastantes lagunas: "tirones", "popping", niebla en los fondos, fallos en la detección de colisiones...





Aunque resulta entretenido si te gusta el género, *Arcania* llega a PS3 con bastantes defectos técnicos.

Arcania pueda dar la impresión de ofrecer libertad, lo cierto es que la trama nos lleva de la mano todo el rato. Y dichas misiones no son muy variadas y sí de lo más tópicas (como limpiar una zona de enemigos o las típicas búsquedas de objetos). Se terminan repitiendo...
A medida que avancemos en la aventura, obtendremos experiencia para ir subiendo de nivel y mejorar a nuestro héroe sin ningún tipo de cortapisa a la hora de hacerle evolucionar. Podemos potenciar la magia o bien sus habilidades con el arco o a la hora de luchar cuerpo a cuerpo con las armas habituales: espadas, hachas...

El sistema de control está bien adaptado al Dual Shock 3, lo que nos deja unos combates bastante manejables (usaremos la cruceta para los "atajos", por ejemplo). Pero por desgracia, técnicamente *Arcania* deja mucho que desear. La detección de colisiones es mala, las animaciones y el modelado de personajes son bastante mejorables y los escenarios tienen niebla, "popping"... Vamos, que la conversión a PS3 no es buena.
Sin embargo, *Arcania* se deja jugar. Pese a su sencillez y linealidad es entretenido si te gustan este tipo de juegos. Además, está doblado al castellano e incluye su expansión *El Aliento del Demonio*, que ofrece unas 10 horas de juego extra y se puede disfrutar de manera independiente. Eso sí, en el catálogo de PS3 hay juegos de rol de acción mucho mejores.



Ciudades, playas, zonas costeras, bosques o cuevas serán algunos de los escenarios que visitaremos en *Arcania*. Cada uno con su "fauna".



La expansión *El Aliento del Demonio* se puede jugar de forma independiente. En ese caso, saldremos con nivel 28 y armas "guapas".

EVOLUCIONA A TU HÉROE COMO QUIERAS

En *Arcania* no hay ningún tipo de restricción por clase. Podrás mejorar a tu héroe en los atributos y habilidades que quieras.



EXPERIENCIA. Podemos invertir los puntos en un total de 8 atributos: temple, disciplina, vigor, precisión, sigilo...



A TU ANTOJO. Podremos potenciar la magia, el arco o las habilidades cuerpo a cuerpo en la medida que queramos.



BUEN INTERFAZ. Y todo bien adaptado al mando de PS3. Podemos establecer "atajos" y acciones rápidas con la cruceta.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Entretenido si te gusta el rol de acción y sencillo de jugar. En castellano y barato...

» LO PEOR
Técnicamente tiene bastantes defectos de importancia. Es bastante lineal y repetitivo.

Te gustará = que... TWO WORLDS II



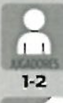
Te gustará – que... TES V: SKYRIM



65	**» GRÁFICOS** Tiene bastantes fallos y no resulta espectacular en ningún momento.
87	**» SONIDO** BSO que intenta ser épica y voces en castellano (aunque mejorables).
70	**» DIVERSIÓN** Es lineal, tópico y repetitivo pero si te gusta el género, entretiene.
88	**» DURACIÓN** A las decenas de horas del original súmale las 10 de la expansión.
NOTA 75	Un sencillo juego de rol de acción procedente de PC que entretiene a pesar de sus importantes defectos técnicos.



Género: **DEPORTIVO**
Desarrollador: **CYANIDE STUDIO**
Editor: **BADLANDS GAMES**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **49,95 €**


JUGADORES 1-2 | JUG. ONLINE NO


TEXTOS CASTELLANO | VOCES INGLÉS


INSTALACIÓN 4188MB | RESOLUCIÓN 720P



http://www.cyanide-studio.com/



El juego oficial del Tour incluye los 22 equipos y las 21 etapas, que nos llevan por Córcega, el Mont Ventoux o Alpe d'Huez, hasta llegar a los Campos Elíseos.

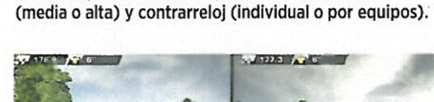
EL MAILLOT AMARILLO BUSCA DUEÑO QUE LO VISTA

Tour de France 2013

La "Grande Boucle" celebra su centésimo aniversario. ¿Os apetece acompañar a Contador y Froome en la carretera?

Como cada verano, el Tour de Francia vuelve a PlayStation 3. Gracias a la licencia, están presentes las 21 etapas de la carrera y los 22 equipos, con todos sus corredores. Cyanide Studio ha continuado la senda de hacer de la saga una experiencia más "práctica", por lo que podemos controlar a todos los corredores de un equipo, como si fuera un juego de velocidad, aunque teniendo en cuenta factores como el tamaño del plato, los avituallamientos o la protección frente al viento. Suena bien y hay una mejora considerable respecto al año pasado, pero el control sigue siendo un tanto tosco. sobre todo a la hora de girar en las curvas.

La mayor novedad es la posibilidad de disputar las etapas en toda su extensión. Así, pueden durar más de una hora, pero por suerte se puede guardar la partida en cualquier momento y los menos pacientes pueden echar mano de un rebobinado para saltarse todas las partes que quieran. Pese a todo lo bueno, el juego se ve lastrado por dos problemas. Por un lado, la licencia sólo incluye el Tour de Francia, pero no la Vuelta, el Giro o las clásicas. Por otro, el apartado gráfico tiene decenas de defectos impropios de PS3.



Las etapas son de tres tipos: llanas, de montaña (media o alta) y contrarreloj (individual o por equipos).



El multijugador permite cooperar con otro usuario o competir contra él. Sólo es posible a pantalla partida.

Los ciclistas tienen los nombres reales, salvo unos pocos, que se pueden cambiar con ayuda de un editor.

» PEDALEANDO CON MUCHA CABEZA



Cyanide lleva varios años "reideando" su saga *Pro Cycling Manager*, muy exitosa en PC, para que cuaje en las consolas. Así, ha apostado por este híbrido, que combina "conducción" y estrategia.



1 **PEDALEAR.** El control del ciclista depende de nosotros. Hay que acelerar, frenar y maniobrar, vigilando el nivel de esfuerzo.



2 **ESTRATEGIA.** Podemos dar órdenes a los compañeros: dar relevos, esperar, ayudar, atacar, guardar energías...

VALORACIÓN

» LO MEJOR
El realismo de poder disputar las etapas de principio a fin. El multijugador para dos.

» LO PEOR
El apartado gráfico es deplorable. La licencia se limita al Tour de Francia.

50	**» GRÁFICOS** "Popping", ciclistas clónicos que se vuelven invisibles... Infame.
65	**» SONIDO** No hay BSO, pero el viento, los jadeos o los latidos lo compensan.
76	**» DIVERSIÓN** El control ha mejorado respecto a 2012, pero sigue siendo tosco.
74	**» DURACIÓN** Hay 21 etapas y multi, aunque se echan en falta más carreras.
NOTA 70	Buena opción para los fans del ciclismo, si bien el control no es el de un juego de carreras y el apartado técnico es flojo.



Género:
BEAT'EM UP

Desarrollador:
HIGH MOON STUDIOS

Editor:
ACTIVISION

Lanzamiento:
YA DISPONIBLE

Precio:
59,95 €

JUGADORES	JUG. ONLINE
1	NO
TEXTOS	**VOCES**
CASTELLANO	INGLÉS
INSTALACIÓN	**RESOLUCIÓN**
NO	720P

www.deadpoolgame.com



■ *Masacre* es un beat'em up que mezcla combates cuerpo a cuerpo con mortíferas armas de fuego.

■ Nuestro héroe usa unas espadas gemelas, y también puede armarse con unas dagas y unos martillos.



■ El desarrollo alterna combates con zonas de plataformas y algunos ridículos momentos de sigilo.

POR LA BOCA MUERE EL **MERCENARIO**

Masacre

Está loco, le gusta la comida tex-mex, las chicas ligeras de ropa y las armas de fuego. ¿George Bush? ¡No, es DeadPool!

High Moon Studios ha conseguido trasladar al videojuego toda la esencia del personaje de la Marvel: sus chistes, su devoción hacia las chavalas, su estilo de lucha y hasta su triple personalidad. Al igual que en el cómic original, la ruptura de la "cuarta pared" es constante, con Deadpool hablando al jugador.

Las referencias a los videojuegos son incesantes. Hay fases que imitan un plataformas en 2D o el típico *Gaunlet* de perspectiva aérea pero, además, se mofa de los tutoriales absurdos, la toma de decisiones ridículas o los "quicktime events", por ejemplo. Tampoco se libran las referencias a películas como "Regreso al Futuro" o a los propios frikis de los cómics, que también se llevan un par de pullas. *Masacre* es, durante el 90% del tiempo, un beat'em up en toda regla, que combina combates cuerpo a cuerpo con armas de fuego, como granadas, escopetas, minas... El sistema de combos, que nos recompensa con experiencia, es adictivo pero el control falla, la cámara ni te cuento, el apartado técnico es pobre, el sentido del humor cansa un poco y para rematarlo apenas dura unas 4 o 5 horas, lo que convierte, definitivamente a *Masacre* en un prescindible.

■ El Mercenario Bocazas ha participado en otros juegos, pero éste es para él solito.

» CALCADITO A LOS **CÓMICS** ORIGINALES

La trama, por llamarla de alguna manera, sigue las aventuras de Deadpool en su obsesión por protagonizar su propio videojuego, en el que tiene que enfrentarse a Mr. Siniestro y sus secuaces para salvar el mundo.



① **CAMEOS.** Junto al mercenario del proyecto X, también vemos a Cable, Pícara, Arco Voltáico, Lobezno,...



② **REFERENCIAS.** Su amor por los cómics es tan fuerte que incluso hay una zona en la que saltamos en bocadillos de texto.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
El personaje de Marvel es graciosete y el sistema de combos tiene su punto.

» LO PEOR
Es excesivamente corto, repetitivo y no aporta absolutamente nada al género.

65	**» GRÁFICOS** Escenarios muy vacíos y modelos y animaciones anticuadas.
78	**» SONIDO** La música mola y las voces están bien, aunque están en inglés.
72	**» DIVERSIÓN** El sistema de combos tiene su aquel, pero es muy repetitivo.
60	**» DURACIÓN** No pasa de las 5 horas, en el mejor de los casos. Muy mal.
NOTA 68	Una vez esbozadas dos sonrisillas con los chistes del prota queda un beat'em up mediocre, corto y sin ritmo.



Género: **ROL**
Desarrollador: **IMAGEEPOCH**
Editor: **NAMCO BANDAI**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **49,95 €**





■ *Time and Eternity* es un juego de rol japonés en tercera persona que destaca por su animación hecha a mano y por sus combates en tiempo real.

ESTA VEZ ES LA **PRINCESA** LA QUE SALVA AL CABALLERO

Time & Eternity

Viaja en el tiempo para descubrir quiénes son los que planean atacarte en el día más importante de tu vida y salvar a tu pareja de la muerte.

Todo empezó el día en el que el reino de Kamza celebraba por todo lo alto la boda de la princesa Toki y el caballero Zack. En mitad de la ceremonia unos bandidos hacen acto de presencia y matan a Zack. Esto despierta a la otra mitad de Toki, Towa, una muchacha rubia de fuerte carácter, todo lo contrario que la dulce princesa. Desesperada, Toki toma la decisión de viajar en el tiempo para detener el ataque y descubrir a los culpables.

Para lograrlo nos enfrentaremos a un desarrollo en el que deberemos superar misiones principales y secundarias. Las primeras ayudan a desvelar secretos de la historia y se desarrollan casi siempre igual: nos mandan a investigar un nuevo escenario y, tras cumplir el encargo, volvemos junto a nuestras amigas para comentarlo mientras tomamos té. Las misiones secundarias van desde encontrar un objeto perdido hasta derrotar a ciertos enemigos.

Uno de los atractivos del juego es la posibilidad de cambiar de personaje, de Toki a Towa, a medida que subimos de nivel. Este cambio se produce automáticamente durante la primera parte del juego (después podemos provocarlo con varios ítems). Por ejemplo, si estamos jugando en el nivel 8 con Toki, al pasar al nivel 9 controlaremos a Towa y así sucesivamente. Además, el cambio de protagonista afecta a la trama, ya que de-

■ El caballero Zack es asesinado en su boda y princesa Toki viajará en el tiempo para impedirlo.

» LAS CLAVES PARA **DESCUBRIR** TODA LA VERDAD



① **ANIMACIÓN A RAUDALES.** A lo largo de la aventura los sucesos de mayor importancia se muestran en escenas de anime.



② **EXPLORA.** El reino de Kamza es muy amplio y esconde grandes tesoros. Tendrás que explorarlo a fondo para encontrarlos...



③ **COMBATES EN TIEMPO REAL.** Los peligrosos enemigos nos asaltan por sorpresa y de uno en uno. Luchamos como en un juego de acción.



■ Los combates sin atípicos: peleamos contra los enemigos de uno en uno, casi como en un juego de lucha. Cada prota tiene sus habilidades.

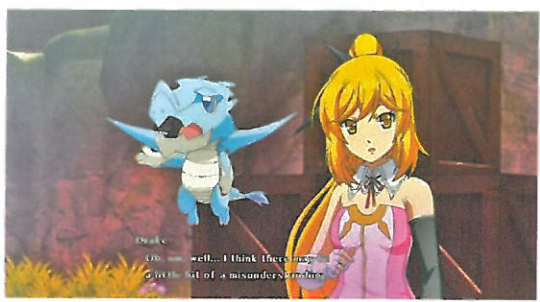


■ Towa es un espíritu que habita en el cuerpo de Toki. Ambos personajes se intercambian al subir de nivel, así manejamos a las dos.



■ En los combates sólo manejamos a Toki/Towa y damos órdenes a Drake, el pequeño dragón.





Time & Eternity es un original juego de rol con estética manga con un pega: no está traducido...

pendiendo de quién esté presente, los diálogos y hasta el final de juego pueden variar. También afectan a la historia las diferentes elecciones que hagamos al responder preguntas. A la hora de combatir se parece a un juego de lucha: los enemigos nos asaltan de forma aleatoria, pero atacan de uno en uno. Cuando eliminamos al primero, la cámara rota hasta centrarse en el siguiente. Para derrotarlos, podemos hacer uso de las excepcionales habilidades de Towa con el rifle o de la rapidez de Toki con la daga y los puños. Además nos acompaña un pequeño dragón al que podemos dar órdenes y lanza útiles conjuros y ataques ígneos.

El apartado gráfico sorprende debido a la fusión entre el 3D de los escenarios y los diseños y animaciones en 2D, en plan dibujo. A veces parece incluso que estemos viendo una serie de anime. Pero también hay ocasiones en las que esta unión no resulta tan buena, ya que algunos elementos no quedan bien posicionados en el escenario. Además, las animaciones son bastante pobres. Tanto como los lineales escenarios. La banda sonora, de corte medieval y fantástico, encaja a la perfección con la ambientación. Las voces, en japonés o en inglés, están acompañadas de subtítulos... pero sin traducir. Una pena, ya que si no dominas el inglés te perderás la interesante historia. Aunque no podemos negar que tiene un precio más que interesante. ○



■ El juego mezcla escenarios 3D con personajes 2D. A veces funciona, pero otras parece que los personajes están "pegados" sobre el fondo.



■ Como en un buen anime, no pueden faltar las escenas sugerentes donde se enseña un poco de "chicha".

» DOS SON COMPAÑÍA, ¿TRES SON MULTITUD?

La interacción entre Toki y Towa es constante, por lo que debemos conocer muy bien las habilidades de cada una.



ATAQUE A DISTANCIA. Toki es especialista en el manejo del rifle y sus habilidades en esta línea van aumentando.



CUERPO A CUERPO. Towa prefiere atacar a sus enemigos a corta distancia armada con su afilada daga.



MEDIDOR DE AFINIDAD. Para que ninguna personalidad supere a la otra, el medidor nos ayuda a comprobar su estado.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

La ambientación. En ocasiones parece más una serie de animación que un juego.

» LO PEOR

Fallos técnicos como dientes de sierra. Mapas muy lineales y enemigos repetitivos.

Te gustará + que... ETERNAL SONATA



Te gustará − que... NI NO KUNI



70	**» GRÁFICOS** Gráficos 3D y animaciones 2D que sorprenden, pero a veces chocan.
72	**» SONIDO** Melodías de corte fantástico que se repiten. Voces en inglés.
76	**» DIVERSIÓN** Combates rápidos y dinámicos, aunque las misiones se repiten.
82	**» DURACIÓN** Descubrir los diferentes finales nos llevará más de 30 horas.
NOTA 73	Dirigido especialmente a los fans del género, combina lo mejor de los J-RPG con la animación nipona. Eso sí, está en inglés.



18

Género: ACCIÓN
Desarrollador: DENNATON GAMES
Editor: DEVOLVER DIGITAL
Lanzamiento: YA DISPONIBLE
Precio: 7,99 €

Jugadores: 1	Jug. online: NO
Textos: CASTELLANO	Voces: NO
Instalación: 530 MB	Resolución: 720P

www.devolverdigital.com

Hotline Miami es un juego de acción descargable, en el que debemos acabar con los matones de la mafia rusa en 19 misiones.

Encadenar las muertes para crear combos y ser lo más rápido posible es algo que lleva tiempo dominar.

El juego es Cross-Buy y podrás jugarlo en PS3 y Vita. Esta última tiene funciones táctiles, como fijar enemigos.

AÑO 1989, CUANDO LA VIOLENCIA ERA **PIXELADA**

Hotline Miami

PS3 y Vita siguen recibiendo joyas indie que visitaron el PC el año pasado. Ahora le toca el turno a una historia de violencia...

Inspirado en éxitos del cine reciente como "Drive", *Hotline Miami* nos transporta a 1989 y nos mete en el pellejo de un matón que cumple los encargos que le dejan en el contestador de teléfono. Todos están siempre orientados a acabar con los esbirros de la mafia rusa, aunque hay objetivos extra como recuperar un paquete o salvar a una chica. Una espiral de violencia sin aparente sentido, en la que a lo largo de 19 misiones iremos descubriendo quienes somos en realidad, todo con una pegadiza banda sonora y un elevado nivel de dificultad que convierte el juego en un continuo ensayo de "prueba y error".

Seguimos la acción desde una vista aérea que remite a los primeros *GTA*, y con los dos sticks controlamos el movimiento del personaje y hacia donde apunta. Debemos ser rápidos y precisos, ya que el más mínimo error o ruido (si tiramos de armas de fuego) atraerá a los enemigos y será nuestro fin. Todo con una estética pixelada que le va de muerte y con un sistema de puntuación que hace muy rejugables las misiones.

Encarnamos a un matón que, máscara en la cabeza, cumple encargos telefónicos.

» DECIDE EL "MODUS OPERANDI"

En *HM* tenemos siempre un objetivo muy claro para avanzar a otra zona incluso dentro de una misma misión: acabar con todos los enemigos. Cómo hacerlo depende de ti: puedes optar por noquearlos con las puertas, usar bates... piénsalo bien antes o morirás.

1. **MÁSCARAS.** Antes de entrar en acción elegiremos una máscara que nos dará un "look" animal y una habilidad extra.
2. **ARMAS.** Bates, katanas, fusiles, escopetas... decide que vas a usar sobre la marcha y traza una estrategia para evitar palmar.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
La banda sonora, su planteamiento gráfico, la ambientación... es un juego distinto.

» LO PEOR
No se ha incluido el rumoreado modo cooperativo. Excesivo ensayo y error.

82	**» GRÁFICOS** Ni la perspectiva ni la pixelación ayudan, pero cumplen con nota.
94	**» SONIDO** Contundente BSO que le va como anillo al dedo y soberbios efectos.
80	**» DIVERSIÓN** Un reto difícil, que puede no gustar por ser muy "ensayo y error".
78	**» DURACIÓN** 4-5 horas para superar las 19 misiones, pero es rejugable...
NOTA 84	Un juego de acción atípico, tanto por estética como por planteamiento, que gustará a los amantes de los retos

Género:
PUZLE
Desarrollador:
INDIEPUB
Editor:
NAMCO BANDAI
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
9,99 €

JUGADORES	JUG. ONLINE
1	NO
TEXTOS	**VOCES**
CASTELLANO	NO
INSTALACIÓN	**RESOLUCIÓN**
231MB	720P

www.stormthegame.com

■ En este originalísimo juego debemos transportar una semilla hasta un punto fértil usando la lluvia, el viento y los rayos.

■ El apartado técnico es muy correcto para ser un juego indie. En lo artístico, su estilo sí que destaca.

CUANDO LA NATURALEZA ES UN **ROMPECABEZAS** VIVIENTE

Storm

Dicen que la naturaleza es sabia pero, con estos desafiantes puzles y sin nuestra ayuda, parece tonta.

Controlar el devenir de una semilla, desde su árbol de origen hasta una nueva zona con tierra fértil, es el original planteamiento de lo nuevo de IndiePub, creadores de *Vessel*. El objetivo puede recordar al genial *Flower*, de ThatGameCompany, aunque el modo en que transportamos la semilla dista mucho de las inclinaciones del mando de PS3. En su lugar, en *Storm* hacemos uso de las fuerzas de la naturaleza.

La lluvia, el viento y el rayo son nuestras mejores armas, ya que podemos alterar el escenario inundándolo, crear un incendio gracias al rayo y luego propagarlo con un poco de brisa, por ejemplo. Las combinaciones se multiplican a medida que avanzamos por los 49 niveles de la aventura y por las 4 estaciones. Y es que las mecánicas cambian según la época del año. Así, en otoño podemos crear huracanes para catapultar a nuestra semilla y en invierno creamos nieve para modificar la orografía del escenario, por ejemplo. El desarrollo es interesante, aunque la dificultad está mal ajustada, con fases casi imposibles y otras facilonas, eliminando la sensación de progresión. Lo peor es que no se añaden demasiadas nuevas mecánicas y no hay varias maneras de completar un nivel, con lo que se vuelve muy repetitivo. ■



■ La propuesta de *Storm* es original y sencilla. La sensación de ser una especie de dios atrapa nada más probarla.

» EL ASOMBROSO CICLO DE LA VIDA

El objetivo principal del juego es transportar una simiente hasta una zona de tierra fértil en la que pueda germinar un nuevo árbol. Lo mejor es que el ciclo estacional cambia y añade nuevas mecánicas de juego.



① **HABILIDADES.** En otoño creamos poderosos huracanes, en verano resulta muy fácil crear incendios con un rayo,...



② **SEMILLAS.** Contamos con distintas semillas, como la efímera, que desaparece a los 20 segundos de caer del árbol.



■ En el modo espíritu recogemos espíritus en los mismos niveles pero siguiendo un camino distinto.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
El apartado artístico y el motor físico son muy buenos. Original y entretenido.

» LO PEOR
La dificultad es baja y alta, sin término medio. Se vuelve un poco repetitivo.

75	**» GRÁFICOS** Se parece a *Braid* y eso siempre es positivo. Motor físico excelente.
70	**» SONIDO** Una canción para cada estación y efectos que se repiten demasiado.
83	**» DIVERSIÓN** Resulta desestresante, tiene puzles muy buenos y es original.
75	**» DURACIÓN** 49 niveles y el modo espíritu nos pueden llevar de 7 a 9 horas.
NOTA 79	Una propuesta interesante, relajante, y con algún puzle brillante, pero se vuelve demasiado repetitivo.

JUEGO RECOMENDADO Play

Género: AVENTURA/ PLATAFORMAS
Desarrollador: NAUGHTY DOG/ MASS MEDIA
Editor: SONY
Lanzamiento: YA DISPONIBLE
Precio: 29,99 €

JUGADORES 1 | ONLINE/WIFI NO
TEXTOS CASTELLANO | VOCES CASTELLANO

FUNCIONES
Pantalla táctil
Panel táctil trasero

www.es.playstation.com

■ Plataformas, acción, exploración, coleccionables... Los 3 juegos siguen siendo clásicos incombustibles.

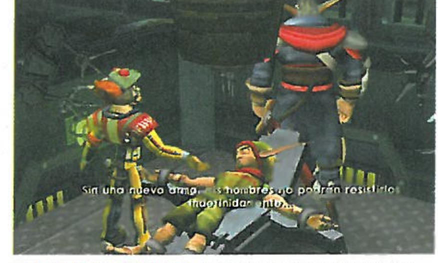
DISFRUTA DEL INOLVIDABLE DÚO EN **CUALQUIER SITIO**

Jak & Daxter Trilogy

Tras pasearse con sus aventuras remasterizadas por PS3 en 2012, este dúo llega a Vita conservando todo su encanto.

Naughty Dog está en boca de todos por sus geniales aventuras de PS3, pero mucho antes ya se habían ganado su buena reputación con 3 aventuras en PS2 (*Jak & Daxter, Jack II: El Renegado* y *Jak 3*), que ahora llegan a Vita con gráficos HD y controles adaptados.

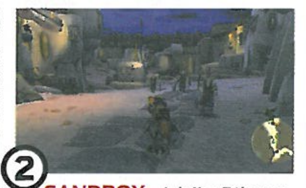
Los remakes de las 3 aventuras conservan todo su encanto: su mezcla de géneros, su duración a prueba de bombas (tareas secundarias, coleccionables...) o su sobresaliente doblaje (en el que oirás la voz de Nathan Drake). Tres aventuras únicas en las que se nota la evolución de la saga, de un carácter más "familiar" a un toque más oscuro y que tiende hacia el "sandbox". Y es que, aún con fallitos técnicos (algo de popping en *Jak II* o un control algo duro en el primero) te atraparán de principio a fin con un innegable calidad, que en la pantalla de Vita lucen de muerte. Y además Sony ha conseguido "comprimir" estas tres joyas en poco más de 3 gigas, sin que se aprecie pérdida de calidad. Además, también es Cross Buy.


■ Aparte de gráficos HD, esta adaptación es cross-buy (te llevas la versión de PS3) e introduce controles táctiles.

TODA **SAGA** TIENE UN PRINCIPIO...

Si en su día no tuviste una PS2 o se te escapó esta saga, *Jak & Daxter Trilogy* reúne las 3 primeras entregas, adaptadas a PS Vita con maestría. Mantienen intactos su estilo de juego, sus chispeantes diálogos y su enorme duración.


① **AVENTURA.** En el primer *Jak* las plataformas tienen más peso, aunque con tono aventurero.


② **SANDBOX.** *Jak II* y *3* tienen elementos de mundo abierto: vehículos, armas de fuego...


■ Las tres aventuras de Naughty Dog forman esta trilogía. No está *La Última Frontera*: es de otro estudio.

VALORACIÓN



» LO MEJOR
Tres aventuras colosales, que fácilmente pueden dejarte entre 30-50 horas de juego.

» LO PEOR
El control resulta tosco a veces. Popping y ralentizaciones muy puntuales.

90	**» GRÁFICOS** Según el juego. Los de Jak 3 son los mejores con diferencia.
90	**» SONIDO** Excepcional doblaje al castellano, buenos efectos y BSO correcta.
89	**» DIVERSIÓN** Una gran combinación de géneros, con buenas historias y guiones.
92	**» DURACIÓN** Cada juego puede dejar fácilmente 10 horas, y sin completarlo...
NOTA 90	Un excepcional colección, que reúne 3 de las mejores aventuras plataformeras de PS2 con muchas mejoras. No deberías perdértelo.



Género: **AVENTURA / PLATAFORMAS**

Desarrollador: **JUNCTION POINT/DISNEY**

Editor: **SONY**

Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**

Precio: **19,95 €**

Jugadores: 1 — Online/Wifi: NO/2

Textos: CASTELLANO — Voces: CASTELLANO

FUNCIONES

- Pantalla táctil
- Acelerómetro

www.es.playstation.com



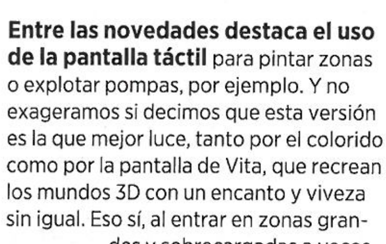
El pincel mágico de Mickey nos permite pintar o borrar partes del decorado, una mecánica vital para avanzar en la aventura. Y hay tinta invisible e indeleble...

PLATAFORMAS "RATONERAS" PARA TODA LA FAMILIA

Epic Mickey: El Retorno de Dos Héroes

Siete meses después de su paso por PS3, Mickey vuelve con su última aventura adaptada a PS Vita...

Mickey Mouse y el conejo de la suerte Oswald deben salvar el páramo de los nuevos y maléficos planes del doctor loco, en una aventura que repite a pies juntillas lo visto en PS3. Así que a la cita no faltan el pincel mágico para pintar el escenario, las plataformas, los puzzles, la acción, los coleccionables y hasta la toma de decisiones que afectarán al final del juego... Por no faltar, no faltan ni los números musicales ni las voces en castellano. De hecho esta adaptación a Vita mantiene los mismos defectos y virtudes que el juego de PS3, como un control y una cámara algo imprecisos a veces.



Entre las novedades destaca el uso de la pantalla táctil para pintar zonas o explotar pompas, por ejemplo. Y no exageramos si decimos que esta versión es la que mejor luce, tanto por el colorido como por la pantalla de Vita, que recrean los mundos 3D con un encanto y viveza sin igual. Eso sí, al entrar en zonas grandes y sobrecargadas a veces se ralentiza, aunque tampoco llega a arruinar la experiencia. Una experiencia que se disfruta más jugando en cooperativo con un amigo y que puede dejar fácilmente entre 19-20, una duración más que considerable. Eso sí, con objetivos y situaciones que se repiten más que el ajo.



La aventura se puede jugar en cooperativo y podemos entrar y salir de la partida en cualquier momento.

» DOS HÉROES UNIDOS EN TODO

Si un amigo juega contigo manejará a Oswald, que puede activar mecanismos y planear.



1 **COMBINA.** Alternar sus habilidades es necesario para superar determinados puzzles, abismos o incluso enemigos.

2 **TÁCTIL.** Para activar ciertas acciones de Oswald, como que se eleve para engancharnos a sus pies, hay que tocar la pantalla.

Trajes, broches, fotografías... El juego ofrece muchas tareas opcionales. Completarlas todas lleva su tiempo.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
La duración, poder jugarlo en cooperativo, el doblaje, las funciones táctiles. El precio.

» LO PEOR
El control y la cámara son mejorables. El desarrollo es muy repetitivo, demasiado.

80	**» GRÁFICOS** Lucen mejor que en PS3, pero hay más ralentizaciones.
90	**» SONIDO** En castellano, incluso los números musicales. Buenas melodías.
60	**» DIVERSIÓN** Peca de repetitivo y pesado, aunque hay mucha tarea opcional.
92	**» DURACIÓN** Entre 19-20 horas, y quizá no consigas todo... es duradero.
NOTA 80	Un plataformas entretenido y largo que luce de miedo en la pantalla de Vita y que se disfruta especialmente jugando a dobles.

Escríbenos tus cartas a Axel Springer España S.A. **PlayManía**. C/Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid, indicando en el sobre "**Consultorio**".

@ Manda tus e-Mail a **consultorio.playmania@axelspringer.es**

Resolvemos todas vuestras dudas

Al equipo de PlayManía nos encanta responder a vuestras cartas: no dudéis en escribirnos.

El orden del horror

¿Cuál es el orden cronológico de la saga *Resident Evil*? Estoy consiguiendo todos sus juegos y me gustaría seguir la historia.

@ Sebas

De los que puedes encontrar en el Store, el orden sería este: *RE Director's Cut, RE3: Nemesis* (1ª mitad), *RE2, RE3: Nemesis* (2ª mitad), *RE CODE: Veronica X, RE: Chronicles HD Collection, RE4, RE: Revelations, RE5, RE6.* Aparte queda *RE: Operation Raccoon City*, que es más una historia alternativa que parte de la trama principal.

Seguir la saga *Resident Evil* por orden cronológico no es fácil. Las historias se entrelazan.

Traducciones del japonés

¿Por qué algunos juegos japoneses no llegan traducidos al español?

@ Antonio

Hay muchísimos juegos japoneses que nunca salen de ese país y los que nos acaban llegando aquí casi siempre pasan por una traducción/doblaje previos del japonés al inglés. Dependiendo de las potenciales ventas o la popularidad de cada juego se traduce y/o dobla al castellano, pero si es un título más minoritario entonces suele quedarse casi siempre en inglés.

La nube al rescate

No veo noticias nuevas sobre la retrocompatibilidad de PS4 con juegos de PS3, sólo el anuncio de febrero haciendo referencia a Gaikai. ¿Podré jugar a juegos de PS3?

@ Spike

Pues sí, podrás jugar a juegos de PS3 en PS4, pero sólo mediante Gaikai. Con esta tecnología los juegos se ejecutan en la nube y luego se transmiten mediante internet hasta la consola y los podremos disfrutar tanto en la propia PS3 como en PS4 y más adelante en PS Vita. Este sistema se pondrá en marcha en Estados Unidos en 2014 y no hay fecha prevista para su arranque en Europa, según Sony, debido a las complicaciones que supone que cada país tenga sistema de red tan diferentes. Aunque no se ha dicho nada de coste, sospechamos que habrá que pagar por este servicio, probablemente sea una especie de "tarifa plana".



Esta tecnología permitirá disfrutar en streaming de los juegos de PS3.



***The Division* es un juego multijugador masivo para PS4. Teniendo en cuenta sus características es difícil que PS3 lo pudiera mover con la misma soltura**

División por consolas

¿Por qué *The Division* sale en PS4 y no en PS3?

@ Hugo

Este shooter urbano en tercera persona es bastante ambicioso en su enfoque y tiene muchos elementos tomados de juegos masivos: junto a nuestros amigos lucharemos contra enemigos controlados por el juego, pero también a otros grupos de jugadores simultáneamente. Si juntamos estas ideas con una calidad técnica que en los vídeos parece espectacular, es posible que PS3 no fuese capaz de mover el juego en condiciones. Además de la compatibilidad con tabletas... Si saliera *The Division* en PS3 no sería el mismo juego, sólo tendría el mismo nombre.

Esperando su cita anual

¿Se sabe si este año saldrá un *F1 2013*?

@ Joan Gómez

Codemasters no lo ha anunciado oficialmente, y no sabemos para qué consolas estaría disponible ni qué novedades podría aportar a la serie. La fecha de lanzamiento habitual es septiembre, esperemos tener pronto confirmación.

LA PREGUNTA DEL MILLÓN

¿Qué pasará con nuestras compras del Store cuando salga PS4?

Una duda. Si ahora mismo me descargo un DLC de PS3 del Store, ¿se me va a quedar guardado en el disco duro para siempre, o se me va a borrar con el futuro "apagón" con la salida de PS4?

@ Ekaitz Bergara

Cuando descargamos un juego o cualquier elemento desde el Store, este se queda en el disco duro hasta que nosotros decidimos borrarlo. Sony nunca ha eliminado ningún contenido del disco duro de las consolas. En el futuro es probable que los servicios online de PS3 acaben desapareciendo, pero dudamos bastante que eso pase hasta que PS4 no lleve una buena cantidad de años en el mercado. La posibilidad de seguir jugando con nuestras PS3 offline, da igual que se trate de juegos descargables, discos o todos sus DLC, no va a desaparecer nunca, de otro modo se estaría justificando la desconfianza que muchos jugadores aún sienten por los formatos digitales. Que haya un Store nuevo para PS4 no significa que el Store de PS3 desaparezca.





■ No es fácil que veamos en breve una continuación de *Fallout*. Desde Bethesda afirman que es pronto y por otro lado están pendientes de *The Elder Scrolls Online* para PS4. A lo mejor tras el lanzamiento de la consola...



» PREGUNTAS CORTAS RESPUESTAS BREVES

¿Cuándo la segunda temporada de *The Walking Dead*?

@ Marc Ortigosa

Pues aún tardará un tiempo. Un episodio adicional para la primera temporada, llamado *400 Days*, ya está a la venta en PS3. Y en agosto llegará a PS Vita en un pack junto con los primeros 5 episodios.

¿Cómo puedo saber si un juego requiere pase online?

@ Carlos Garces

En el reverso de la carátula debería de aparecer un recuadro indicándolo. Un buen método de confirmarlo es buscando el pase online en PS Store, que es donde están a la venta.

¿Habrá juego de la película "El hombre de acero"?

@ Yari Torres

No. El único juego relacionado con el último Superman ha sido para móviles y tabletas; parece que bastante juegos basados pelis siguen esta tendencia últimamente.

¿Cuándo sale *Flower* para Vita?

@ David

Se mostró durante el E3, pero todavía no se ha anunciado fecha Ojalá soporte cross-buy con PS3.

Grandes historias por contar

¿Sabéis si saldrá otra entrega de *Fallout 4* para esta generación o la siguiente?

@ Juan Martín

Bethesda ha hecho declaraciones recientemente afirmando que es pronto para empezar a hablar de una continuación de la saga postapocalíptica. Sabemos que el equipo que se ocupó de *Skyrim* debe tener algo entre manos...

Internet y restricciones

En la conferencia del E3 de Sony se ha dicho que PS4 no tendrá que estar conectada a internet para jugar, pero me preocupa que también hayan dicho que las editoras podrán poner restricciones a sus juegos. Lo que quiero saber es si para poder jugar a esos juegos tendré que tener mi PS4 conectada a internet.

@ David Alcántara

Aunque podamos creer a Sony cuando dice que ellos no impondrán restricciones, si como propietarios de la plataforma dan la oportunidad a las editoras de hacerlo mucho nos tememos que estas acaben obligándonos a conectarnos a internet para jugar a cualquier juego, incluyendo aquellos que no lo necesitan. ¿Lograrán las editoras ponerse de acuerdo en esto, o alguna se atreverá a dar el primer paso y quedar como "la mala"? Pronto lo sabremos, y también veremos si esto afecta a las ventas: no todo el mundo tiene su consola conectada permanentemente.

La saga del cuarto jinete

¿Es necesario jugar al primer *Darksiders* para entender el segundo?

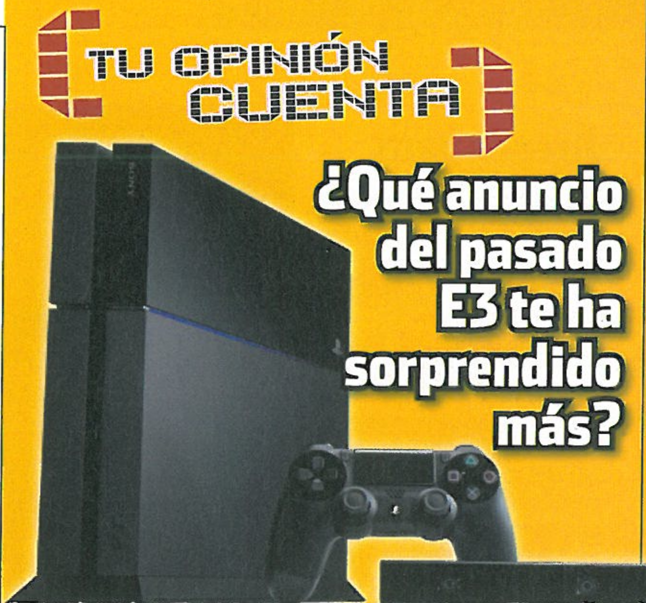
@ Francisco López

La historia sigue los hechos narrados en la primera parte, pero pasamos de controlar a Guerra a asumir el papel de Muerte. Hay personajes que repiten y se te escaparán algunos detalles, pero no es imprescindible en absoluto que hayas jugado al primer *Darksiders*. Con la primera parte a 3.99€ y la segunda a 9.99€ en el Store son dos verdaderas gangas.



■ Los dos *Darksiders* están en el Store a precios realmente accesibles.

TU OPINIÓN CUENTA



¿Qué anuncio del pasado E3 te ha sorprendido más?

El precio de PlayStation 4

ÁLvaro Cuevas García

"La verdad es que el precio de salida de PS4, muy distinto al de PS3 en su época, nos señala la fuerte competencia que tienen las superconsolas con respecto a los PC y a los "smartphones" o tabletas. Espero que no sea verdad que sea el fin de una era. Larga vida a PlayStation."

Que no se hablara más de PS3

Diego Abalo

"El hecho de que no se hablara de PS3 como se debería ya que aún tiene mucha vida. Profesionales del mundo del videojuego aseguran que si no hubieran hecho una PS4 aún, no pasaría nada de nada, porque tiene mucho potencial y se va a "desperdiciar". Sé que todavía van a salir juegos para PS3, como *Metal Gear Solid V, Gran Turismo 6, GTA V...*"

Los juegos de Square-Enix

Juan Fran IA

"El precio de PS4, *Final Fantasy XV* y *Kingdom Hearts III*. El *FF* porque no esperaba del todo un trailer y el *Kingdom Hearts* porque no esperaba que dijeran nada de él xD."

Sorpresas para bien y para mal

Flavius Stana

"Por el lado bueno me sorprendió el precio de PS4, por que está muy bien y algún juego como *Killzone Mercenary* (por fin llegan cosas buenas a vita). La parte mala fue pagar por el online en PS4, eso me decepcionó mucho."

Juegos muy especiales

Rafa Lillo

"La guerra entre consolas de sobremesa fue lo más sonado pero no esperaba apariciones como el esperado *Kingdom Hearts III* o el nuevo *Star Wars Battlefront*. Son dos títulos a los que siempre he jugado y tenía muchas ganas de verlos en la nueva generación."

EL TEMA DEL MES QUE VIENE ES:

¿Qué juego de PS3 esperas con más ganas este año?

@ Manda tus e-mail a **consultorio.playmania@axelspringer.es indicando en el asunto "Opinión".** Y no te olvides de incluir **una foto** tuya.

Juegos para el largo verano

¿Qué juego comprar para disfrutar este verano: *Far Cry 3, Skyrim o BioShock Infinite*?

@ Mauro Gómez

Si vas a tener bastante tiempo libre y tienes que "estirar" el juego para que te dure todo el verano, *Skyrim* es el claro ganador pese a sus ocasionales "bugs" y a no tener multijugador. Si el multijugador, cooperativo o competitivo te interesan, *Far Cry 3* los añade a una campaña larga y bastante variada. *BioShock Infinite* tiene para nuestro gusto la historia más interesante y rebosa calidad, pero quizá se te haga un poco corto: aparte de repetir el modo historia en otras dificultades (incluyendo la infernal 1999) no tiene más modos de juego.



Skyrim es tu opción si buscas un juego largo que te dure todo el verano.

Conservar o renovarse

Tengo 28 juegos de PS3 y me gustaría aumentar la colección, la pregunta es: ¿vendo todos los juegos y mi PS3 y me compro una PS4 o sigo con PS3 y con su colección?

@ Jorge Bocos

A nosotros no parece un poco pronto todavía para tomar una decisión tan radical. Hay un buen puñado de novedades interesantes de PS3 en los próximos meses (*Beyond: Dos Almas, Diablo III o GTA V*) y PS4 aún no ha nacido... Nosotros te sugeriríamos no deshacerte de tu PS3 hasta que te aburras de ella, pero si tienes que hacerlo mejor esperar un poco más.



A PS3 le quedan muchos juegazos y algunos coinciden con juegos de PS4.

Batallas de la guerra secreta

¿Si no me compro el DLC de *Assassin's Creed III* puede que no entienda algo del *Assassin's Creed IV*?

@ Jahel Cuadrado

Los tres DLC que contaban la historia de Washington como rey no forman parte de la historia oficial de la saga. De hecho nos cuentan qué hubiera pasado si Washington hubiese sido nuestro enemigo. Además, *AC IV* es una precuela que cuenta las correrías como pirata del abuelo de Connor y por tanto su historia transcurre antes de *AC III*, así que tranquilo, que no te perderás nada. Eso sí, estos DLC siguen siendo interesantes para jugarlos.

Futuro de terror ¿o de acción?

Me gustaría saber cuándo saldrá *Resident Evil 7* y si seguirá con la acción o será más parecido a *RE Revelations*.

@ David Alcántara

Todavía no ha pasado un año desde que apareciese *RE6*. En el proceder habitual de Capcom, lo lógico es que en algún momento se ponga a la venta una edición Gold que incluya todo o parte de los DLC aparecidos. El E3 habría sido un buen momento para anunciar *RE7*, especialmente con el cambio de generación consolera en el horizonte. Quizá en la GamesCom de agosto o el Tokyo Game Show de septiembre tengamos noticias.

» PREGUNTAS CORTAS RESPUESTAS BREVES

¿Tiene *Jak y Daxter Trilogy* de PS3 Cross Buy con Vita?

@ Manuel

Sí, pero sólo para las versiones digitales. Si has comprado la versión en Blu-Ray para PS3 o en tarjeta para PS Vita te tocará pasar por caja otra vez.

¿Saldrá en PS4 *Batman: Arkham Origins*?

@ Óscar

Está anunciado para este otoño en PS3, con un spin-off titulado *Batman: Origins Blackgate* en PS Vita. Hoy por hoy no sabemos si el juego llegará a PS4.

¿*GTA V* saldrá en PS3 o PS4?

@ Diego de Juan

Rockstar lo ha anunciado como un juego de PS3 y no hay noticias de que vaya a aparecer en PS4.

¿Habrá niños en *Grand Theft Auto V*?

@ Luis Onrubia

Ni idea. De aparecer, requeriría diseñar modelos diferentes para esos personajes, y teniendo en cuenta el imán para la polémica que siempre ha sido *GTA* para los medios, lo mismo tampoco es la mejor idea.

¿Cuando saldrá la edición GOTY de *Borderlands 2*?

@ Susi

No sabemos si se aparecerá una edición con todo sus DLC, pero a finales de junio se lanzó la que en teoría es la última expansión prevista. Quizá ahora tengamos noticias.

¿Saldrá *Bastion* en PS3, Vita o PS4?

@ Manu

Empezó su vida como exclusivo de Xbox 360 y hace un tiempo llegó a PC e iOS, pero nunca se anunció para PlayStation.

PROBLEMAS TÉCNICOS

Canjeo de códigos

Cuando meto el código de una armadura o personajes que me viene con la edición especial de cualquier *Assasin's Creed* no me sale la descarga, simplemente me sale que "Gracias por comprar". ¿Qué puedo hacer?

@ Paco Peña

Estos elementos suelen activarse con un archivo muy pequeño, de apenas unos pocos KB, que se descargan muy rápido. Si el mensaje de agradecimiento aparece es porque el código lo has canjeado correctamente. Ve al Historial de descargas desde PS Store o desde Administración de cuentas para comprobarlo, o descargarlo de nuevo por si acaso. Al arrancar el juego el equipo debería aparecer en tu base o en las tiendas, pero es posible que para usarlo tengas que avanzar en la historia o comprarlo antes.

Descarga atascada

Tengo una PS Vita y hace un tiempo me avisó de una actualización, la acepto y se me queda cargando. Lo he hecho ya varias veces y siempre me pasa lo mismo, ¿por qué no se me actualiza?

@ Adrián Álvarez

Si esto te ocurre al descargar la actualización desde tu Vita, quizá debas probar a actualizarla mediante un PC/Mac o una PS3. Te sugerimos esto porque su conexión será más rápida y estable, lo que ayudará a que la actualización se complete más rápidamente. Conecta tu Vita por USB y elige la opción correspondiente en el menú de actualización. Recuerda que si usas un ordenador tendrás que instalar el asistente del gestor de contenido para poder acceder a tu PS Vita: http://cma.dl.playstation.net/cma/.

Puedes actualizar directamente desde PS Vita, pero si tu conexión Wi-fi no es buena, mejor hazlo desde PS3 o PC.

Lentitud y bloqueos

Estoy jugando a *Skyrim* y, desde que baje los DLC se me ralentiza mucho. Pero lo peor de todo es que últimamente me va a tirones y se bloquea la consola cada dos por tres. ¿Alguna solución? Sólo me ocurre con *Skyrim*.

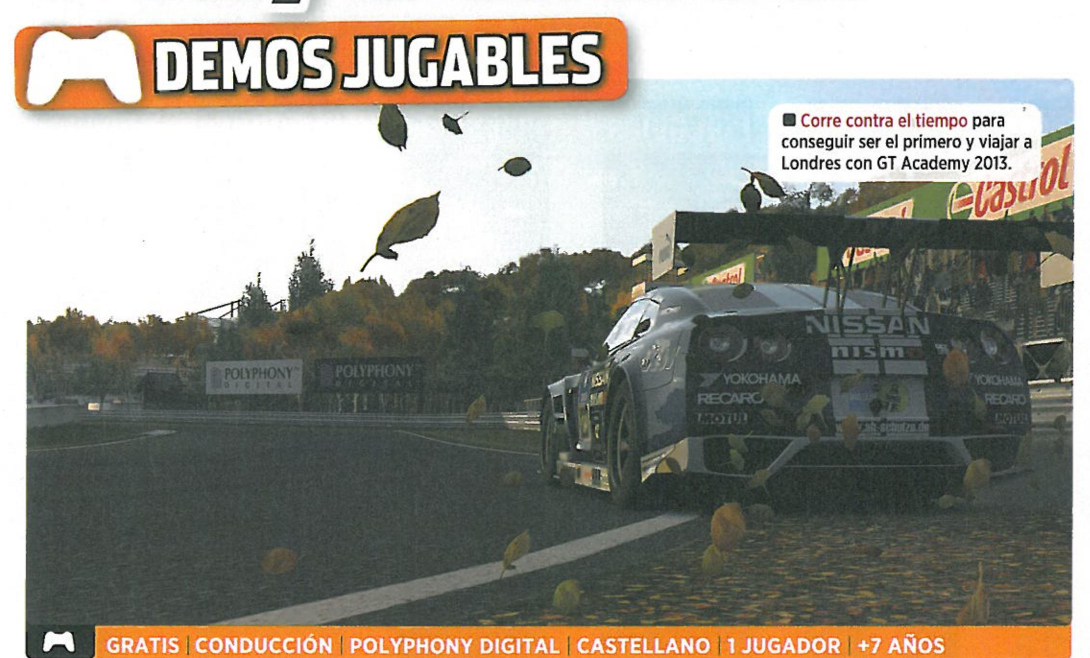
@ Juan Carlos González

Es posible que utilizando un personaje nuevo los problemas de cuelgues y ralentizaciones se reduzcan, pero también es posible que ni aun así desaparezcan del todo. Las expansiones llegaron a PS3 con meses de retraso a causa de los problemas técnicos que Bethesda encontró para hacerlas funcionar, y antes de eso *Skyrim* ya era un juego famoso por su rendimiento un poco irregular. Puedes probar a borrar los datos del juego y volver a instalarlo todo (guardando la partida, claro).

DEMOS GRATUITAS, COMPLEMENTOS PARA JUEGOS, VÍDEOS, EXPANSIONES...

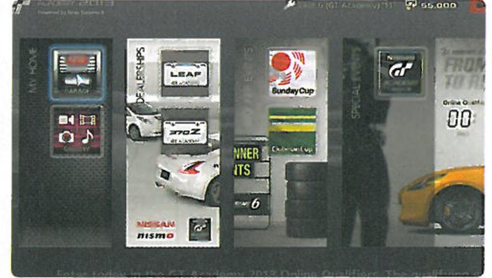
Lo mejor de la tienda PlayStation

DEMOS JUGABLES



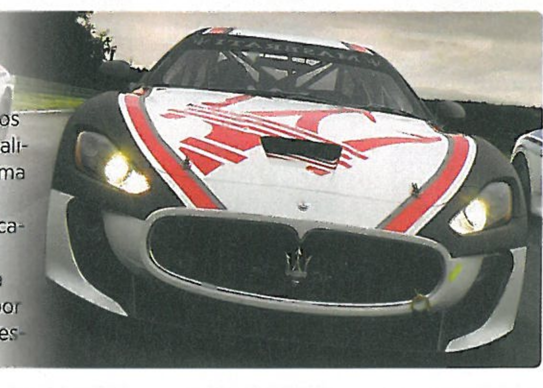
■ Corre contra el tiempo para conseguir ser el primero y viajar a Londres con GT Academy 2013.





GRATIS | CONDUCCIÓN | POLYPHONY DIGITAL | CASTELLANO | 1 JUGADOR | +7 AÑOS

GT6: GT Academy 2013



Ya está aquí una de las demos más esperadas de PS3 en los últimos tiempos: GT Academy 2013 o, lo que es lo mismo, el adelanto de todo lo bueno que traerá uno de los títulos más importantes del año: *Gran Turismo 6*. En esta ocasión, la demo viene apadrinada por Nissan y su escudería de jóvenes pilotos y tiene un claro enfoque online, ya que si la descargamos y conseguimos hacer la vuelta rápida en el circuito de Silverstone, podremos participar en la Race Camp que se celebra allí anualmente y probar modelos GT reales de la marca japonesa. Si encima somos uno de los mejores pilotos en ese acontecimiento, nuestros sueños se harán realidad y podremos acabar formando parte del programa de entrenamiento de pilotos de carreras de Nissan. Debéis tener en cuenta que la competición en GT Academy 2013 tiene una duración limitada y se extiende desde el día 2 de julio (fecha de publicación de la demo) hasta el 28 a las 0:59h. (esa hora de más es por el horario UK). Ocupa algo menos de un 1 GB y sólo estará disponible hasta el próximo 31 de agosto.

GRATIS | SHOOTER | CITY INTERACTIVE | CAST. | 1 JUGADOR

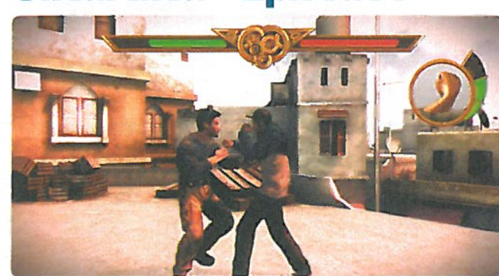
Sniper Ghost Warrior 2



Como miembro de la unidad élite Ghost Warrior, tendremos que acabar con el enemigo sin ser visto, aprovechando el potencial de fuego de su potente arsenal. La demo nos deja disfrutar de una única misión en la que nos infiltramos en territorio hostil y ocupa 1,9GB con modos de pantalla 720p, 1080i y 1080p.

GRATIS | AVENTURA | SEMANOOR | CAST. | 1 JUGADOR

Unearthed – Episode 1



Vive una aventura por los territorios más exóticos de Oriente Medio manejando los destinos del explorador musulmán Ibn Battuta, que busca desentrañar uno de los misterios más increíbles de la antigüedad. Una copia de *Uncharted* a lo "pobre". La demo ocupa 2,6GB y sólo tiene un modo de pantalla 720p.

GRATIS | ACCIÓN | CAPCOM | INGLÉS | 1-4 JUGADORES

D&D Chronicles of Mystara



Esta demo de inicio contiene dos juegos clásicos de la franquicia *Dungeons & Dragons* de Capcom, como son *Tower of Doom* y *Shadow Over Mystara*. Esta edición está remasterizada en HD, un modo cooperativo para 4 jugadores y reglas personalizadas. Ocupa 244,2MB y tiene modo de pantalla de 720p.



	Género	Mb. en disco
Air Conflicts: Pacific Carriers	Simulación	1100
Army of Two: The Devil's Cartel	Acción	1700
Dead Space 3	Acción	--
Devil May Cry DmC	Aventura de Acción	1300
Dragon's Dogma	Rol de Acción	1715
D&D Chronicles of Mystara	Acción	244
God of War: Ascension	Aventura de Acción	--
GT Academy 2013	Velocidad	1024
		
I Am Alive	Aventura	1953
inFAMOUS 2	Aventura de acción	2600
JoJo's Bizarre Adventure	Lucha-Acción	650
Journey	Aventura	480
LEGO Batman 2	Aventura	480
LEGO El Señor de los Anillos	Aventura de Acción	673
LittleBigPlanet Karting	Velocidad	1600
Marvel vs Capcom: Origins	Lucha	233
MGS Rising: Revengeance	Aventura de Acción	--
Naruto Shippuden UNS 3	Lucha	1300
NBA 2K13	Deportivo	1024
NFS Most Wanted	Velocidad	1900
Ninja Gaiden 3	Acción	420
Ni No Kuni: La ira de la Bruja Blanca	Rol	2600
Pro Evolution Soccer 2013	Deportivo	2300
Quantum Conundrum	Puzle	1600
Ragnarok Odyssey	Rol	260
Ratchet & Clank: Q Force	Aventura	4600
Resident Evil 6	Survival Horror	847
Resistance 3	Shooter	1406
Sleeping Dogs	Acción	2400
Sly Cooper: Ladrones en el Tiempo	Plataformas	3600
Sniper Ghost Warrior 2	Shoot'em up	1945
		
Street Fighter III: 3rd Strike Online	Lucha	619
The Cave	Puzzle/Aventura	984
The Darkness II	Shoot'em up	1440
Uncharted 2	Aventura de acción	3061
Unearthed Episode 1	Aventura	2662
XCOM: Enemy Unknown	Estrategia	1500

MUNDO PSN

LOS MÁS VENDIDOS

TOP 5 DE COMPLEMENTOS



Este mes ha visto cómo el pack de **mapas *Call of Duty Black Ops II Nuketown Zombies*** (3,99€) se llevaba el gato al agua, seguido por ***Battlefield 3 Premium*** (49,99€), el Pase de temporada de ***Borderlands 2*** (29,99€) y dos extras de ***Skyrim: Dragonborn* y *Dawnguard***, a 7,99€ cada uno.

MÁS TELEVISIÓN

THE BIG BANG THEORY Y MAD MEN

Los seguidores de estas dos series de televisión, de las más aclamadas y seguidas, están de enhorabuena. **La temporada 6 de "Mad Men" ya está disponible para su descarga**, con precios por capítulo que van desde los **2,49€ en HD** hasta los 1,99€ en SD (baja resolución). Por su parte, de **"The Big Bang Theory" tiene sus dos primeras temporadas** listas para que las veamos pero, por desgracia, los episodios no tienen versión HD, son todos en SD y a un precio de **1,99€**.

PRECIOS MÁS BAJOS 

VARIOS JUEGOS DE UBISOFT



Varios títulos de la compañía francesa bajan su precio, lo que es una buena oportunidad de jugar con algunos de ellos (si no lo hemos hecho), o conseguirlos de nuevo en formato digital. Así, *Assassin's Creed Revelations*, *Tom Clancy's Ghost Recon Future Soldier*, *Just Dance 3* y *Tom Clancy's Splinter Cell Trilogy HD* bajan hasta los 14,99€, *Michael Jackson The Experience* se queda en 9,99€, *Splinter Cell Complete Pack* vale 39,99€ y *Far Cry 3* 29,99€.

MUNDOS FANTÁSTICOS

OZ LLEGA A PS STORE

La historia de uno de los magos más famosos de la historia vuelve a la vida gracias a Disney y a Sam Raimi en **una película espectacular y muy recomendable** para disfrutar en familia. Ya está disponible para **compra (17,99€ en HD y 14,99€ en SD) y alquiler (3,99€ en HD y 2,99€ en SD)**.

LOS MEJOR VALORADOS 

TOP 10 DE JUEGOS COMPLETOS



De los juegos completos que se venden en la PS Store seguro que no sabéis cuáles son los más valorados. Pues mirad, son estos: *Far Cry 3 Blood Dragon, Final Fantasy XIII-2, Infamous Festival of Blood, The Jack & Daxter Trilogy, Tomb Raider, Bioshock, The Ratchet & Clank Trilogy, Resident Evil 4 HD* y *Metal Gear Solid HD Collection*.

PLAYSTATION MOBILE 

CUATRO JUEGOS GRATIS



Si no queremos gastarnos el dinero siempre hay opciones gratis en la Store, como estos cuatro juegos de **PS Mobile para nuestras PS Vita**. ***Picbox***, de Stinky Badger Games, que nos reta a resolver puzles; ***Cytus Lambda*** de Rayak Inc., que mezcla música con gráficos y "vibraciones"; ***OWAR*** de Teasoft que nos propone invadir planetas a bordo de una enorme nave espacial y ***Sword of Rapier***, de vDog, que nos deja jugar el primer nivel de este RPG donde usamos una enorme espada.

SE HACE PORTÁTIL 

LIMBO YA ESTÁ DISPONIBLE EN PS VITA



Los daneses de PlayDead lanzaron a principios de junio la versión de PS Vita de uno de los **juegos independientes de mayor éxito** en los últimos tiempos, tal vez con la intención de conmemorar los tres años de vida de un título que ha triunfado allá donde ha ido: Xbox 360, PS3 y PC. Ahora, por fin, podremos guiar a Limbo por ese **mágico mundo en blanco y negro a un precio de 12,99€**.



COMPLEMENTOS Y EXPANSIONES

PS3 | VENGEANCE | 14,49€

Black Ops II Vengeance

El tercer DLC de *Call of Duty Black Ops II* sale a la venta en julio añadiendo cuatro mapas multijugador y una nueva expansión del universo "zombi" llamada Buried, que se ambienta un pueblo minero abandonado del oeste e incluye un nuevo arma. Por lo que respecta a los mapas multijugador, Detour nos lleva a lo alto de un puente colgante destruido, con múltiples niveles de juego. Cove es una pequeña isla olvidada en medio del Océano Índico, donde lucharemos entre los restos de un avión. Rush, que es un escenario de "paintball" puro y duro, perfecto para unas partiditas rápidas y Uplink es la adaptación del mítico mapa MP de *Call of Duty Black Ops* llamado Summit y que tiene lugar en la intrincada selva de Myanmar.

VALORACIÓN. Si estás a tope con el multijugador de *Call of Duty Black Ops II* ni te lo pienses. Eso sí, no es barato...



Detour es uno de los mapas nuevos de este tercer DLC de *Call of Duty Black Ops II Vengeance*.



Uno de los cuatro nuevos modelos del pack Super Modified de *GRiD 2* es el Mazda RX7, una auténtica maravilla.

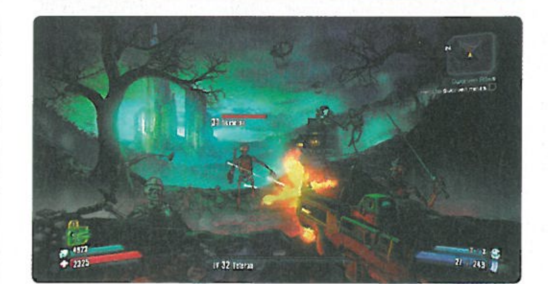
PS3 | SUPER MODIFIED PACK | 4,99€

GRID 2

Tras cosechar un montón de piropos y de alcanzar incluso el primer puesto en las listas de ventas con *GRID 2*, Codemasters ha puesto a la venta en la PS Store un pack de lujo que incluye cuatro de los deportivos más increíbles que podremos manejar nunca en el juego. Se trata del Auto Gallery Nissan Skyline GT-R (R32), el Tomei Cusco Subaru Impreza WRX STI, el Mazda RX-7 PANSPEED y el 5ZIGEN Honda Civic Súper Modificado. Obviamente, cada uno de estos coches está inspirado en un modelo real, pero con unas características muy especiales, ya que todos han sido diseñados por algunos de los especialistas más reconocidos del mundo del tuning. Y es que cualquiera de estos cuatro deportivos son, virtualmente, imbatibles en pruebas contrarreloj...

VALORACIÓN. Si *GRID 2* y los coches son dos de tus pasiones, ni lo dudes. Para los menos apasionados nos parece caro.

PS3 | TINA CHIQUITINA ASALTA LA... | 9,99 €



Borderlands 2

El cuarto y último DLC de *Borderlands 2* convierte a Tina en la guía y patrona de una campaña de rol llamada "Cámaras y Cabronazos", que se desarrolla en un mundo fantástico de magos, orcos y dragones.

VALORACIÓN. El DLC más atrevido y original de los cuatro y que merece muchísimo la pena.

PS3 | RPK | 0,99 €



Metro Last Light

Este DLC (por decir algo) es un arma muy especial ya que se trata de una ametralladora que fue fabricada justo antes del apocalipsis y que nos servirá de mucha utilidad cuando viajemos por los túneles.

VALORACIÓN. No es un complemento muy caro y se puede utilizar para las partidas de la campaña.

PS3 | SUPERMAN SKIN / DLC GRAL. ZOD | 2,99 / 4,99



Injustice Gods Among Us

Dos complementos seguidos para el juego de Warner aparecidos al calor del estreno de "El Hombre de Acero": un skin para Superman con el traje de la película y el personaje del malvado General Zod.

VALORACIÓN. Aunque están bien como expansiones del juego, juntos son un gasto muy elevado.

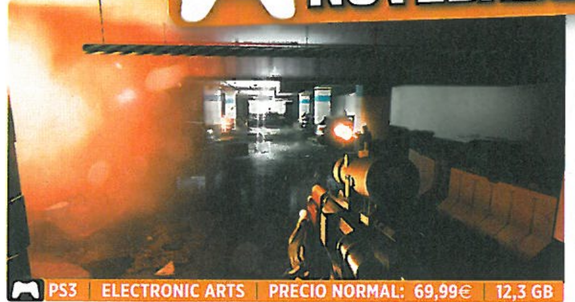
PlayStation®Plus

JUEGA MÁS Y PAGA MENOS

Los miembros de PS Plus pueden bajarse por la cara una colección de juegos que se actualiza mes a mes. Estos son los juegos de PS3 y PS Vita que podrás descargar en julio.



NOVEDADES DE LA COLECCIÓN



PS3 | ELECTRONIC ARTS | PRECIO NORMAL: 69,99€ | 12,3 GB

Battlefield 3

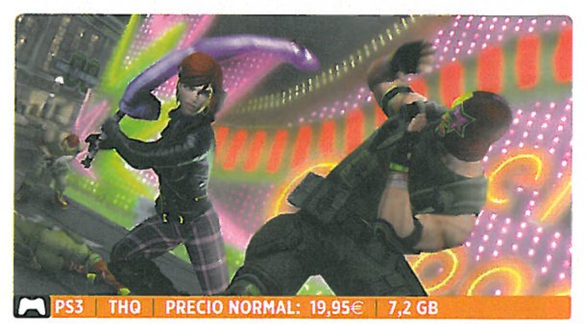
El shooter de DICE llega en forma de juego gratuito a nuestras PS3, uno de los mejores fps de la generación. Nos ofrece una historia que entretiene mientras dura, con situaciones más variadas de lo que suele ofrecer el género. Pero lo que nos hará pasarnos horas y horas pegados al mando será su espectacular multijugador, donde la colaboración con nuestro equipo será clave para conseguir la victoria.



PS3 | OVERKILL | PRECIO NORMAL: 16,99€ | 2,4 GB

Payday: The Heist

Un shooter en primera persona con una historia que le desmarcarse del resto. En *Payday* formaremos parte de un equipo de delincuentes y nuestros objetivos irán desde atracar un banco hasta robar cajas fuertes, pasando por secuestrar rehenes y huir en coches blindados. Ideal para jugar en cooperativo. Una buena oportunidad de ir practicando con esto de los atracos hasta la llegada de *GTA V*.



PS3 | THQ | PRECIO NORMAL: 19,95€ | 7,2 GB

Saints Row: The Third

La tercera parte de la saga *Saints Row* nos traslada a la ciudad de Steelport para liderar a nuestra banda en un juego de acción de mundo abierto donde la guerra con otras bandas y huir de la policía serán nuestras aficiones favoritas. Crear el caos en la ciudad haciendo el gamberro con nuestro peculiar arsenal es la mejor forma de pasar el rato hasta que salga la cuarta parte de la saga el mes que viene.



PS VITA | TEAM NINJA | PRECIO NORMAL: 34,99€ | 2,1 GB

Ninja Gaiden Sigma Plus

El remake del juego de PS3 combina a la perfección el frenético desarrollo y la acción a raudales con las nuevas características que ofrece PS Vita con su panel táctil o el giroscopio. Un divertido machacabotones con una duración aproximada de 15 horas que, gracias a Vita, nos ofrece un control mejorado, pero con una dificultad demasiado alta que será capaz de desesperarnos en más de una ocasión.



PS VITA | SONY | PRECIO NORMAL: 14,99€ | 1,1 GB

Unit 13

En este shooter formaremos parte de un equipo de élite de las fuerzas especiales que hará frente a los ataques terroristas. Tendremos que completar 45 misiones cortas, pero muy rejugables para conseguir llegar a lo más alto en el ránking. Podremos jugar solos o acompañados de un amigo en modo cooperativo Ad Hoc. Técnicamente el juego tiene un nivel altísimo y el control funciona a la perfección.



PS VITA | DIGITAL REALITY | PRECIO NORMAL: 9,99€ | 675 MB

Sine Mora

El casi olvidado género de los "matamarcianos" de desplazamiento lateral aterriza en nuestra PS Vita con *Sine Mora*. Aparte de un gran arsenal y los elementos típicos, en esta ocasión el tiempo también será un factor esencial, ya que podremos manipularlo de distintas formas. El modo campaña y el modo arcade se dan la mano para crear un juego intenso que nos propondrá un nuevo reto en cada nivel.

TODOS LOS JUEGOS DEL MES

JUEGOS PS3

Battlefield 3



- Catherine
- Demon's Souls
- ICO & Shadow of the Colossus HD Collection
- InFamous 2
- LittleBigPlanet 2
- Malicious
- MotorStorm Apolcalypse
- **Payday The Heist**
- **Saints Row: The Third**



- Uncharted: la Traición de Drake
- XCOM: Enemy Unknown
- Little Big Planet Karting

JUEGOS PS VITA

- Gravity Rush
- Uncharted el Abismo de Oro
- **Ninja Gaiden Sigma Plus**



Unit 13



Sine Mora

Escríbenos tus cartas a Axel Springer España **PlayManía**. C/Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid, indicando en el sobre "**Guía de compras**".

@ Manda tus e-Mail a **playmaniacos.playmania@axelspringer.es**

¡MÁS DE 150 JUEGOS ANALIZADOS Y PUNTUADOS!

Los mejores juegos para tu PlayStation

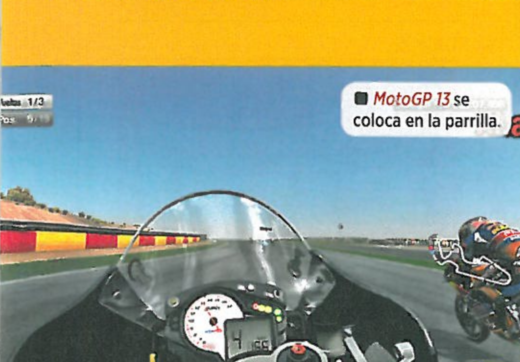
Toda la información que necesitas para acertar siempre en tus compras.

DEL 1 AL 30 DE JUNIO. DATOS CEDIDOS POR GAME




The Last of US es número 1 absoluto.

1. The Last Of Us (N)
2. Far Cry 3 (↑)
3. COD Black Ops II (↑)
4. FIFA 13 (↑)
5. Red Dead Redemption GOTY (↓)
6. MOTOGP 13 (N)
7. NBA 2K13 (↓)
8. BioShock Infinite (↑)
9. Skyrim Legendary Edition (N)
10. PES 2013 (↓)


MotoGP 13 se coloca en la parrilla.



ACCIÓN



ARMY OF TWO: THE DEVIL'S CARTEL
» EA GAMES » 39,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Entretenido juego de acción con cooperativo, pero ha perdido la esencia de la saga y le faltan opciones tácticas. **NOTA 74**



DEAD ISLAND RIPTIDE
» DEEP SILVER » 49,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura de zombis que mejora la experiencia del primero, pero sin cambios radicales. Lástima de fallitos... **NOTA 86**



DMC DEVIL MAY CRY
» CAPCOM » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Dante regresa a la acción con una aventura muy convincente en todos los terrenos. Pero se hace algo repetitiva. **NOTA 90**



ESDLA LA GUERRA DEL NORTE ¡Precio especial!
» WARNER » 29,95 € » 1-3 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un juego de acción con toques de rol ambientado en el universo de ESDLA. Los combates son simples, pero divierte. **NOTA 80**



FUSE
» EA GAMES » 69,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Jugado en compañía resulta entretenido, pero le faltan retos atractivos y, en general, algo de personalidad. **NOTA 67**



LOLLIPOP CHAINSAW ¡Precio especial!
» WARNER » 25,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un beat'em up hilarante y sorprendente por su estética, que resulta divertido pese a que tiene aspectos mejorables. **NOTA 85**




MASACRE ¡Nuevo!
» ACTIVISION » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un beat'em up bastante normalito que basa su atractivo en su carismático protagonista. Es corto y sin ritmo. **NOTA 68**

MAX PAYNE 3 ¡Precio especial!
» ROCKSTAR » 29,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un sobresaliente juego de acción, que no descuida nada, ni los gráficos, ni el guión. Si te va el género, alucinarás. **NOTA 96**



METAL GEAR RISING REVENGEANCE
» KONAMI » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un vertiginoso "hack'n slash", fiel al universo *Metal Gear* y que engancha a lo grande, pero que resulta muy corto. **NOTA 85**



NINJA GAIDEN 3 RAZOR'S EDGE
» TECMO KOEI » 59,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Poco inspirado beat' em up que solventa algunos defectos del original, pero con los mismos fallos "de base". **NOTA 78**



RATCHET & CLANK Q-FORCE
» SONY » 19,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Toques de estrategia con la acción típica de la saga y un dinámico desarrollo. Es barato y ofrece cross-buy con Vita. **NOTA 87**



SNIPER ELITE V2
» REBELLION » 49,95 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

Si perdonas su mejorable apartado técnico, disfrutarás de un juego de acción distinto, fascinante y muy divertido. **NOTA 88**

SPEC OPS: THE LINE ¡Precio especial!
» 2K GAMES » 29,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Este shooter bélico se desmarca del resto ofreciendo una historia muy bien construida. Para fans del gatillo fácil. **NOTA 89**



STARHAWK
» SONY » 39,95 € » 32 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Si lo tuyo es el multijugador, descubrirás un original enfoque en el que acción y estrategia se fusionan de lujo. **NOTA 89**



ROL



ARCANIA: THE COMPLETE TALE
» BADLAND » 30,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un sencillo juego de rol de acción procedente de PC que entretiene a pesar de sus importantes defectos técnicos. **NOTA 75**

DARK SOULS ¡Precio especial!
» NAMCO BANDAI » 29,95 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Fascinante a la par que difícil, *Dark Souls* ofrece una experiencia de juego similar a la que vivimos con *Demon's Souls*. **NOTA 90**



DRAGON'S DOGMA: DARK ARISEN
» CAPCOM » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Aún más enorme que el original y a un gran precio, pero si ya tienes *Dragon's Dogma* no merece mucho la pena... **NOTA 90**



FINAL FANTASY XIII-2 ¡Precio especial!
» SQUARE-ENIX » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Corrige los defectos de *FFXIII*, es más variado, largo y divertido, aunque reutiliza muchos de sus elementos. **NOTA 95**

MASS EFFECT TRILOGY
» EA GAMES » 69,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Los tres capítulos de una saga que ha hecho historia en los videojuegos. El primero nunca había salido en PS3. **NOTA 94**

NI NO KUNI: LA IRA DE LA BRUJA BLANCA
» NAMCO BANDAI » 64,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un juego de rol mágico de Level 5 con todo el arte del Studio Ghibli. Si te gustan sus películas, no te lo pierdas. **NOTA 93**



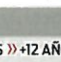
TALES OF GRACES F
» NAMCO BANDAI » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS

Un gran y completo juego de rol, con un divertido sistema de combate en tiempo real... aunque en inglés. **NOTA 84**



TES V: SKYRIM LEGENDARY EDITION
» BETHESDA » 44,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

El mejor juego de rol de PS3 por su abierto desarrollo, su apartado técnico, su duración y sus inmensas posibilidades. **NOTA 98**

TIME & ETERNITY ¡Nuevo!
» NAMCO BANDAI » 49,95 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS

Combina lo mejor de los J-RPG con la animación nipona y con textos en inglés. Para muy fans del género. **NOTA 73**



MotoGP 13

1. EMULANDO A NUESTROS PILOTOS. Ningún otro juego te permitirá emular los éxitos de los Pedrosa, Lorenzo, Espargaró, Marc Márquez... La licencia es atractiva.

2. GRAN CONTROL. El control es una delicia, una vez que se le coge el "truco". Y si algo falla siempre podremos "rebobinar". La IA tiene 4 niveles, aunque tampoco es gran cosa.

3. BUENOS MODOS DE JUEGO. Destacando el modo Trayectoria (desde el que ascenderemos desde Moto3 hasta Moto GP) y por supuesto las carreras Online para hasta 8 pilotos.

AVENTURAS



ASSASSIN'S CREED III — ¡Precio especial!
» UBISOFT » 29,95 € » 1-8 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Es el mejor *Assassin's* de todos, el más grande y con más cosas para hacer, aunque el desarrollo no sorprenda tanto. **NOTA 93**

BATMAN ARKHAM CITY — ¡Precio especial!
» WARNER » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una impresionante aventura fiel al personaje, enorme en lo jugable y técnico. De lo mejor del catálogo de PS3. **NOTA 93**



DARKSIDERS II
» THQ » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura de acción variada y divertida para la vuelta de las vacaciones. Si te gustó el anterior, no te la pierdas. **NOTA 91**

DEADLY PREMONITION
» BADLAND GAMES » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un survival horror con detalles impagables que sólo descubrirás si perdonas sus gráficos y su tosco control. **NOTA 78**



DEAD SPACE 3 — ¡Precio especial!
» EA GAMES » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un gran juego de acción y terror que además ahora tiene cooperativo online. No sorprende como los anteriores. **NOTA 89**



DISHONORED
» BETHESDA » 59,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura en primera persona que te atrapará por su diseño y sus posibilidades. Lástima que sea algo corto. **NOTA 94**



GOD OF WAR ASCENSION
» SONY » 39,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Gran aventura que sigue el estilo de las anteriores. Sólo innova en el sistema de combate y añadir multijugador. **NOTA 90**

GTA IV COMPLETE EDITION — ¡Precio especial!
» ROCKSTAR » 29,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
La edición definitiva de *GTA IV* incluye sus dos grandiosas expansiones. Una aventura de acción que tienes que tener. **NOTA 94**



HEAVY RAIN MOVE EDITION — ¡Precio especial!
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura adulta y de gran guión. Casi una peli interactiva en la que resolvemos las situaciones con el mando Move. **NOTA 90**



L.A. NOIRE LA ED. COMPLETA — ¡Precio especial!
» ROCKSTAR » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura perfectamente ambientada y en la que prima la investigación, en su edición más completa con sus DLC. **NOTA 92**



RED DEAD REDEMPTION GOTY
» ROCKSTAR » 39,90 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
La edición definitiva (incluye todos los DLC) de una de las mejores aventuras de acción de PS3. Imprescindible. **NOTA 98**



REMEMBER ME
» CAPCOM » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
La falta de libertad de exploración, la baja dificultad y unos combates simplones lastran la experiencia de juego. **NOTA 78**



RESIDENT EVIL 6
» CAPCOM » 49,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un duradero, divertido y variado juego de acción, que sigue la estela de *RE5* y lleva su fórmula a un nuevo nivel. **NOTA 92**



RESIDENT EVIL REVELATIONS
» CAPCOM » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un "port" mejorado del *RE* de 3DS que recupera parte de la esencia de los originales y añade novedades de peso. **NOTA 81**



THE LAST OF US
» SONY » 59,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una obra maestra, tanto en lo argumental como en lo técnico, que ningún jugador de PS3 debería perderse. **NOTA 95**



THE WALKING DEAD
» BADLAND » 30,90 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura gráfica puesta al día que pone todo el énfasis en la narración y tu relación con los personajes. **NOTA 90**



TOMB RAIDER
» EIDOS » 64,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Aventura en estado puro. Funde lo mejor de *Uncharted* con la esencia de los *Tomb Raider* y es técnicamente brutal. **NOTA 93**



UNCHARTED 3 LA TRAICIÓN DE DRAKE — ¡Precio especial!
» SONY » 29,95 € » 10 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
La mejor aventura para disfrutar en PS3, por diversión, calidad técnica, opciones de juego y, sobre todo, emoción. **NOTA 96**



LUCHA



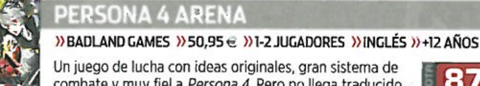
INJUSTICE: GODS AMONG US
» WARNER » 62,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un juego de lucha espectacular y divertido. Se parece a *Mortal Kombat*, pero entusiasmará a los fans de DC. **NOTA 91**



MORTAL KOMBAT — ¡Precio especial!
» WARNER » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un completo juego de lucha, bien adaptado a los nuevos tiempos, sin renunciar a la esencia de la saga. ¡Brutal! **NOTA 94**



NARUTO ULTIMATE NINJA STORM 3
» NAMCO BANDAI » 64,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
El título más largo y completo de esta saga de lucha dirigida principalmente a todos los fans de Naruto. **NOTA 89**



PERSONA 4 ARENA
» BADLAND GAMES » 50,95 € » 1-2 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS
Un juego de lucha con ideas originales, gran sistema de combate y muy fiel a *Persona 4*. Pero no llega traducido. **NOTA 87**



STREET FIGHTER X TEKKEN
» CAPCOM » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un juego de lucha 2D con todo el encanto de ambos universos, lleno de posibilidades, asequible y muy pulido. **NOTA 94**



TEKKEN TAG TOURNAMENT 2 — ¡Precio especial!
» NAMCO BANDAI » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un gran juego de lucha con combates por parejas, completo, duradero, técnico y muy divertido. **NOTA 93**

LO MEJOR DE PS3

ESTAMOS JUGANDO A...

1. **Masacre** (N) — ACTIVISION | ACCIÓN





Es corto y bastante "normalito" técnicamente, pero... ¿en qué otro juego el protagonista le dice a una fémina: "nena, no tengo pelos en la lengua porque tú no quieres"?. Así se las gasta Masacre.

2. **MotoGP 13** (N) — NAMCO BANDAI | VELOCIDAD
3. **Time & Eternity** (N) — NAMCO BANDAI | ROL
4. **The Last of Us** (↓) — SONY | AVENTURA
5. **GRID 2** (↓) — CODEMASTERS | VELOCIDAD

VUESTROS FAVORITOS

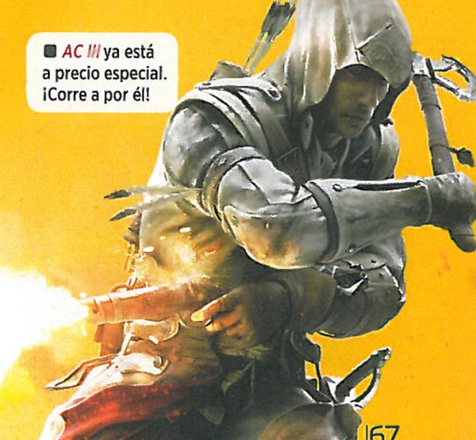
1. **The Last of Us** (N) — SONY | AVENTURA





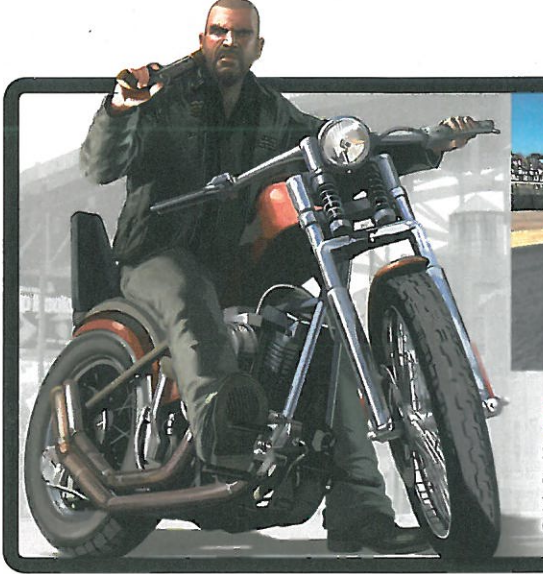
La mayoría lo calificáis de "obra maestra", pero también hemos recibido algunos comentarios vuestros diciendo que es "lo mejor que habéis jugado en la vida". Nos queda claro el mensaje.

2. **FIFA 13** (↑) — EA SPORTS | DEPORTIVO
3. **BioShock Infinite** (↓) — 2K GAMES | SHOOT' EM UP
4. **Dead Island Riptide** (=) — DEEP SILVER | ACCIÓN
5. **Assassin's Creed III** (↓) — UBISOFT | AVENTURA DE ACCIÓN



■ *AC III* ya está a precio especial. ¡Corre a por él!

Los 4 mejores juegos...





1 » MotoGP 13

Si te gusta el motociclismo, no hay otro juego que aproveche mejor la licencia. Incluye todos los circuitos y pilotos de Moto3, Moto2 y MotoGP y con comentarios de Keko Ochoa. Lástima que gráficamente sea flojete.

2 » GTA IV: The Lost & Damned

En la primera de las dos grandiosas expansiones de *GTAIV* controlamos a Johnny Klebitz, miembro de la banda de moteros The Lost, que opera en toda Liberty City. Si no les conoces, ya estás tardando...

PARA AYUDARNOS A CONFECCIONAR ESTA LISTA, MÁNDANOS UN CORREO A LA DIRECCIÓN: playmania@axelspringer.es

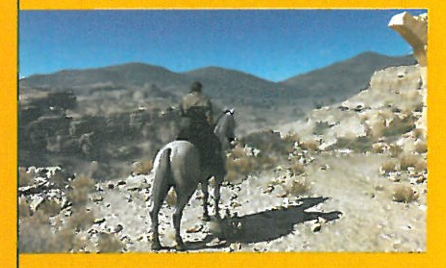


Los + esperados

1 MGS V The Phantom Pain

» PS3/PS4 » KONAMI » AV. DE ACCIÓN » SIN CONFIRMAR

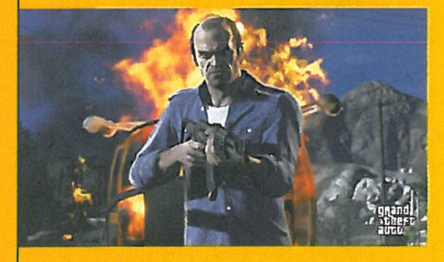
Ha sido uno de los juegos más impresionantes del pasado E3. Aunque faltan muchas incógnitas por desvelar, estamos deseando pillarlo...



2 GTA V

» PS3 » ROCKSTAR » AV. DE ACCIÓN » 17 DE SEPTIEMBRE

Pero todas las novedades del E3 no deben cegarnos ante el juegazo que nos espera después del verano. Sin duda, *GTAV* va a arrasar en PS3.





3 Destiny

» PS3/PS4 » BUNGIE/ACTIVISION » SHOOTER » 2014

Y otro de los que más nos gustaron en la feria de Los Ángeles fue este nuevo shooter futurista y multiplataforma de los creadores de *Halo*. Promete.



VELOCIDAD



DIRT SHOWDOWN

» CODEMASTERS » 40,99 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Completo y divertido, gustará a todos los aficionados a la conducción arcade que quieran descargar adrenalina. **89**

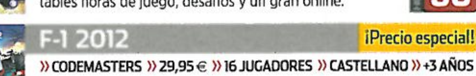
DRIVER SAN FRANCISCO — ¡Precio especial!



» UBISOFT » 29,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

La saga *Driver* vuelve al buen camino ofreciendo incontables horas de juego, desafíos y un gran online. **90**

F-1 2012 — ¡Precio especial!



» CODEMASTERS » 29,95 € » 16 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Parecía difícil, pero supera a anteriores entregas gracias a las mejoras en la simulación y los nuevos modos de juego. **93**

GRAN TURISMO 5 ACADEMY EDITION

» SONY » 29,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Si en su día se te escapó, hazte con esta versión, la más completa y redonda de este fabuloso simulador. **96**

GRID 2

» CODEMASTERS » 66,95 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

No sorprende como el primero y tiene algunos deslices técnicos, pero a la hora de conducir es de lo mejorcito. **90**

LITTLEBIGPLANET KARTING — ¡Precio especial!



» SONY » 39,95 € » 1-8 JUG. » CASTELLANO » +7 AÑOS

Parecido a *ModNation Racers*, con un editor que da mucho juego, pero sin nada que haga revolucionaria su propuesta. **78**

MOTOGP 13 — ¡Nuevo!



» NAMCO BANDAI » 64,95 € » 1-8 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS

Los amantes de las motos quedarán encantados con la licencia oficial y su gran control, aunque gráficamente... **79**

MOTORSTORM APOCALYPSE — ¡Precio especial!



» SONY » 29,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un arcade que apuesta por la velocidad y el caos. Un título redondo, sorprendente y repleto de posibilidades. **94**

NEED FOR SPEED MOST WANTED — ¡Precio especial!



» EA GAMES » 24,95 € » 1-8 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un espectacular arcade de carreras plagado de alternativas y emoción, que se disfruta mucho más jugando online. **92**

RIDGE RACER UNBOUNDED — ¡Precio especial!



» NAMCO BANDAI » 29,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un "destructivo" arcade de carreras muy jugable y divertido. Gran multijugador pero le falta espectacularidad. **84**

SBK GENERATIONS — ¡Precio especial!



» MILESTONE » 19,95 € » 16 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Los fans de la motos disfrutarán con este simulador y sus enormes opciones... Si perdonan sus pobres gráficos. **81**

SONIC & ALL-STARS RACING TRANSFORMED







» SEGA » 39,95 € » 1-10 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un excelente juego de karts. El consistente control y la variedad de las carreras son pura diversión. **88**

SHOOT'EM UP



ALIENS COLONIAL MARINES

» SEGA » 39,95 € » 1-12 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Los homenajes a la peli son lo más destacable de un título con fallos y que, jugando, no ofrece nada especial. **75**

BATTLEFIELD 3



» EA GAMES » 49,95 € » 1-24 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un completo shooter bélico que te enganchará si te gusta jugar Online en equipo, aunque su Campaña flojea. **90**

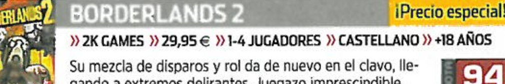
BIOSHOCK INFINITE



» 2K GAMES » 64,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un shooter muy especial, con una trama sorprendente, gran ambientación y divertidísimo a la hora de jugar. **95**

BORDERLANDS 2 — ¡Precio especial!



» 2K GAMES » 29,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Su mezcla de disparos y rol da de nuevo en el clavo, llegando a extremos delirantes. Juegazo imprescindible. **94**

CALL OF DUTY BLACK OPS II

» ACTIVISION » 69,95 € » 18 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Se refuerza con novedades y opciones interesantes, pero su estilo de juego sigue siendo idéntico, sin casi cambios. **94**

CRYSIS 3 — ¡Precio especial!



» EA GAMES » 29,95 € » 1-12 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un shooter subjetivo de imponente factura técnica pero que a la hora de jugar es muy parecido al anterior. **89**

METRO LAST LIGHT



» THQ » 64,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un shooter atípico que concede tanta importancia a la trama como a la acción. Lástima de fallos en la IA... **82**

FAR CRY 3

» UBISOFT » 39,95 € » 2-14 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Lleno de posibilidades: disparos, exploración, vehículos, caza... El conjunto es completo y fresco, pese a sus fallos. **91**

KILLZONE 3 — ¡Precio especial!

» SONY » 29,95 € » 1-24 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Por calidad técnica, opciones, duración y diversión, es de los mejores shooters de PS3. Y con Move funciona de lujo. **91**

PORTAL 2 — ¡Precio especial!

» EA GAMES » 29,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un puzzle "disfrazado" de shooter que es una joya por diseño de niveles y jugabilidad. Divertido y muy original. **91**

RAGE — ¡Precio especial!

» BETHESDA » 19,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un variado shooter subjetivo ambientado en un mundo abierto y postapocalíptico, bien hecho y divertido. **91**

THE WALKING DEAD SURVIVAL INSTICT





» ACTIVISION » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Gustará a los fans más acérrimos de la serie, aunque su desarrollo es bastante lento y tienes fallos técnicos. **68**

para disfrutar de las dos ruedas



3 Ride to Hell: Retribution

La etapa final de los años 60 en los Estados Unidos nos ha dejado brillantes obras tanto en la música como en el cine. Por desgracia, en videojuegos tenemos producciones tan mediocres como ésta para PS3 que ya está a la venta.



4 Le Tour de France 2013

Vale, no son motos, pero las bicicletas también tienen sólo dos ruedas, ¿no? Aunque gráficamente no sea nada del otro mundo y se echen en falta más carreras, este juego gustará a todo fan del ciclismo... Más que nada porque no hay otro.

MUSICALES



DANCESTAR PARTY HITS

» SONY » 29,95 € » 1-20 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Con el Move en la mano imita 160 coreografías en un juego de baile para Move limitado por el propio periférico.

NOTA **75**



GUITAR HERO WARRIORS OF ROCK

» ACTIVISION » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Es el peor *Guitar Hero* de toda la saga. No aporta novedades de peso y la selección musical es muy floja y blandita.

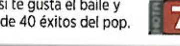
NOTA **70**



JUST DANCE 4 — ¡Precio especial!

» UBISOFT » 29,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Va a amenizar tus fiestas "caseras" si te gusta el baile y tienes un mando Move. Ofrece más de 40 éxitos del pop.



NOTA **75**



ROCKSMITH

» UBISOFT » 89,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

El juego musical más "auténtico": necesitas traer una guitarra eléctrica "de verdad" (y saber tocarla) para jugar.



NOTA **82**

SINGSTAR GRANDES ÉXITOS — ¡Precio especial!

» SONY » 29,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Si quieres cantar en castellano y no tienes ningún *SingStar*, píllalo. Los veteranos echarán en falta temas nuevos.



NOTA **85**

DEPORTIVOS



FIFA 13

» EA SPORTS » 69,95 € » 1-7 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS

FIFA 13 es la culminación de un gran proyecto futbolístico. Un simulador que año tras año sabe cómo innovar.

NOTA **94**



FIFA STREET — ¡Precio especial!

» EA SPORTS » 29,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un arcade de fútbol con más "chicha" de la esperada, pero sin renunciar a la diversión directa. Poco espectacular.

NOTA **80**



FIGHT NIGHT CHAMPION — ¡Precio especial!

» EA SPORTS » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » INGLÉS » +16 AÑOS

Es el mejor simulador de boxeo de PS3. Si te va este deporte es lo mejor que vas a encontrar. Así de simple.

NOTA **90**



GRAND SLAM TENNIS 2 — ¡Precio especial!

» EA SPORTS » 29,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Elige entre un control simulador o uno más arcade para disfrutar de un juego de tenis divertido y de calidad.

NOTA **89**

NBA 2K13 — ¡Precio especial!

» 2K SPORTS » 29,95 € » 1-10 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

El mejor juego de basket de la historia y uno de los mejores deportivos en general. ¡Y ahora en perfecto castellano!

NOTA **94**

PRO EVOLUTION SOCCER 2013

» KONAMI » 49,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un simulador de fútbol que gustará a los fans de *PES* y que mejora notablemente lo visto otros años.

NOTA **89**



SPORTS CHAMPIONS 2

» SONY » 29,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

6 deportes para disfrutar con Move y en buena compañía. Es divertido, aunque parece más una "ampliación".

NOTA **81**



TOP SPIN 4 — ¡Precio especial!

» 2K SPORTS » 29,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un simulador de tenis completo, muy realista a la hora de jugar y compatible con Move. Cuesta cogerle el truco.

NOTA **91**

VARIOS



APE ESCAPE — ¡Precio especial!

» SONY » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un sencillo juego para Move que no termina de explotar ni el mando ni el carisma de estos locos monos.

NOTA **69**



BUZZ! CONCURSO UNIVERSAL + PULSADORES

» SONY » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

El mejor *Buzz!* de PS3, con 5.000 renovadas preguntas, opciones de personalización y un Online muy mejorado.

NOTA **90**



CATHERINE — ¡Precio especial!

» ATLUS » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una original aventura para adultos que obliga a responder preguntas incómodas y a resolver desquiciantes puzzles.

NOTA **86**

HUNTER'S TROPHY

» NOSTROMO » 59,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Tiene su gracia disparar con el rifle que incluye para el mando Move, especialmente para cazadores. Es simple.

NOTA **75**



LITTLEBIGPLANET 2 — ¡Precio especial!

» SONY » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un soberbio plataformas con miles de opciones para crear niveles y juegos y descargarnos los de otros jugadores.

NOTA **95**



LOS SIMS 3 ¡VAYA FAUNA! — ¡Precio especial!

» EA GAMES » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

El mejor y más completo juego de los Sims en una consola. Cientos de horas de diversión para los fans.

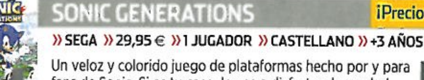
NOTA **89**

MEDIEVAL MOVES — ¡Precio especial!

» SONY » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un juego repleto de acción que aprovecha las posibilidades de Move para ofrecer divertidos combates.

NOTA **84**

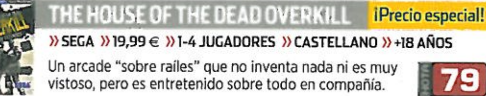


SONIC GENERATIONS — ¡Precio especial!

» SEGA » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un veloz y colorido juego de plataformas hecho por y para fans de Sonic. Si es tu caso, lo vas a disfrutar de verdad.

NOTA **86**



THE HOUSE OF THE DEAD OVERKILL — ¡Precio especial!

» SEGA » 19,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un arcade "sobre raíles" que no inventa nada ni es muy vistoso, pero es entretenido sobre todo en compañía.

NOTA **79**

X-COM ENEMY UNKNOWN — ¡Precio especial!

» 2K GAMES » 29,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un divertido juego de estrategia con dos facetas: la gestión de recursos y los combates por turnos.

NOTA **87**



ÉXITOS MUNDIALES

JAPÓN

1 The Last of Us (N)
PS3 | SONY | AVENTURA DE ACCIÓN



Algo bueno tiene que tener este juego que ha logrado ser número 1 en ventas en un mercado tan hermético y poco amigo de lo "extranjero" como el japonés, ¿verdad?

2 Hyperdimension Idol Neptunia PP (N)
PS VITA | COMPILE HEARTS | SIMULADOR

3 Resident Evil: Revelations (↓)
PS3 | CAPCOM | SURVIVAL HORROR

4 Winning Post 7 2013 (N)
PS VITA | TECMO KOEI | DEPORTIVO

5 Kamen Rider: Battride War (↓)
PS3 | NAMCO BANDAI | ACCIÓN

EE.UU.

1 The Last of Us (N)
PS3 | SONY | AVENTURA DE ACCIÓN



Cerca de 600.000 unidades lleva vendidas *The Last of Us* en EE.UU., un país que no es precisamente "sonyer". Es lo más destacado entre "clásicos" como *Call of Duty*.

2 Call of Duty Black Ops II (↑)
PS3 | ACTIVISION | SHOOT'EM UP

3 Batman: Arkham City (↑)
PS3 | WARNER | AVENTURA DE ACCIÓN

4 MBL 13: The Show (↑)
PS3 | SONY | DEPORTIVO

5 Far Cry 3 (↑)
PS3 | UBISOFT | SHOOT'EM UP

EUROPA

1 The Last of Us (N)
PS3 | SONY | AVENTURA DE ACCIÓN



Y por supuesto, en Europa también nos hemos rendido ante las muchas virtudes de la última obra de Naughty Dog, en un mes en el que tampoco hay muchas novedades.



2 FIFA 13 (↑)
PS3 | EA SPORTS | DEPORTIVO

3 Call of Duty Black Ops II (↑)
PS3 | ACTIVISION | SHOOT'EM UP

4 Far Cry 3 (↑)
PS3 | UBISOFT | SHOOT'EM UP



5 GRID 2 (↑)
PS3 | CODEMASTERS | VELOCIDAD

CLÁSICOS PLAY



En los *Maximo* Capcom homenajea *GnG* en 3D.

1. GTA San Andreas
2. Metal Gear Solid
3. Final Fantasy VII
4. Maximo vs Army of Zin (N)
5. CTR: Crash Team Racing
6. Silent Hill
7. Final Fantasy VIII
8. Crash Bandicoot 3 Warped
9. GTA: Vice City
10. Neo Contra (N)



Y como la cosa va de homenajes en 3D en PS2, ahí va otro: *Neo Contra*.

STORE

ACCIÓN



BIONIC COMMANDO REARMED 2
» CAPCOM » 14,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un arcade como los de antes, mitad plataformas, mitad acción repleto de secretos, jefes finales... Y con cooperativo. **NOTA 86**



CALL OF JUAREZ GUNSLINGER
» UBISOFT » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Ajustado precio para un shooter que funciona de lujo como juego de acción, con tiroteos directos y sin complicaciones. **NOTA 86**



CRYSIS
» EA GAMES » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un shooter revolucionario en su momento que conserva muchas de sus virtudes pese a su "edad" y a los recortes. **NOTA 87**



DEAD NATION
» SONY » 12,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un divertido juego de acción en el que desde una vista aérea debemos masacrar zombis. Y con cooperativo. **NOTA 82**



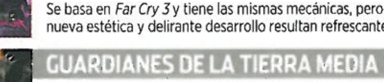
DUNGEONS & DRAGONS: CHRONICLES OF MYSTARA ¡Nuevo!
» CAPCOM » 14,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una oportunidad perfecta para volver a disfrutar de unos arcades míticos que siguen siendo muy divertidos. **NOTA 85**



FAR CRY 3 BLOOD DRAGON
» UBISOFT » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Se basa en *Far Cry 3* y tiene las mismas mecánicas, pero su nueva estética y delirante desarrollo resultan refrescantes. **NOTA 80**



GUARDIANES DE LA TIERRA MEDIA
» WARNER » 14,99 € » 1-10 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Batallas Online para hasta 10 jugadores en las que manejamos a personajes de ESDLA. Jugando solo es aburrido. **NOTA 74**



HARD CORPS: UPRISING
» KONAMI » 12,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

8 frenéticas fases de acción y plataformas que gustarán sobre todo a los fans de los *Contra*. Es bastante difícil. **NOTA 83**

HOTLINE MIAMI


» DEVOLVER GAMES » 7,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un juego de acción atípico, tanto por su estética retro como por su planteamiento. Para los amantes de los retos distintos. **NOTA 84**



ODDWORLD STRANGER'S WRATH
» JUST ADD WATER » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una pequeña joya descargable que te atrapará con su original propuesta y simpática puesta en escena. **NOTA 90**

PIXELJUNK SHOOTER 2
» Q-GAMES » 3,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un mata-mata que sin sorprender tanto como el original, es más largo y completo y visualmente más variado. **NOTA 86**



SACRED CITADEL
» DEEP SILVER » 14,99 € » 1-3 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un beat'em up que, sin aportar nada nuevo, entretiene de lo lindo sobre todo si lo juegas con amigos. **NOTA 75**



SCOTT PILGRIM CONTRA EL MUNDO
» UBISOFT » 9,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un juego tipo "yo contra el barrio" con la estética de los 80: simpático, retro, profundo y con cooperativo para 4. **NOTA 80**



SHANK 2
» EA » 9,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un buen juego de acción, al que sólo le falta una campaña más larga y con cooperativo para ser un grande. **NOTA 84**



SUPER STARDUST HD
» SONY » 7,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Compatible con teles 3-D, es un matamarcianos clásico, naves, power ups, jefes finales, pero con gráficos actuales. **NOTA 84**



WOLF OF THE BATTLEFIELD: COMMANDO 3
» CAPCOM » 9,99 € » 1-3 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un juego de acción de vista aérea en el que debemos acabar con un ejército enemigo. Con cooperativo para 3. **NOTA 83**



ZACK ZERO
» CROCODRILE » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un juego que encantará a los que busquen plataformas, acción, puzzles y diversión directa. Y a un buen precio. **NOTA 88**



PLATAFORMAS



JET SET RADIO
» SEGA » 7,99 € » 8 JUGADORES » INGLÉS » +16 AÑOS

Aunque conserva su inconfundible estética y su gran BSO, este clásico de Dreamcast no ha envejecido bien... **NOTA 72**



MALICIOUS
» SONY » 7,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS

Un original juego de acción con una loable puesta en escena pero muy corto y con fallos graves como la cámara. **NOTA 78**



OUTLAND
» HOUSEMARQUE » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Acción y plataformas muy especiales en un mágico desarrollo en 2D con una estética realmente preciosista. **NOTA 90**



SONIC 4 EPISODE 2
» SEGA » 12,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un plataformas de los de antes, con interesantes novedades, pero que se queda corto y no cautiva como antaño. **NOTA 82**



THE CAVE
» SEGA » 12,99 € » 3 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

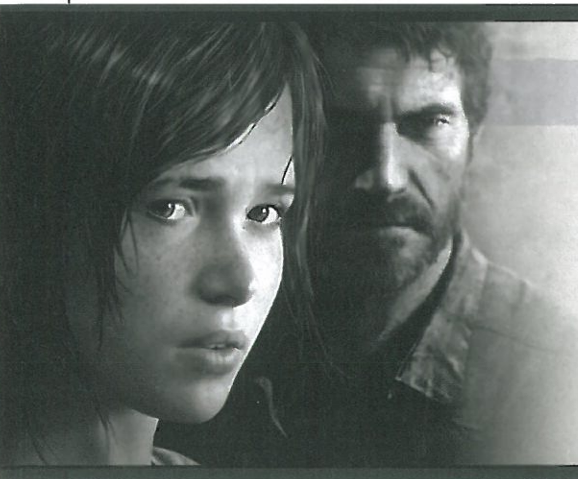
Una prometedora aventura con plataformas y puzzles que falla por un desarrollo tedioso y puzzles irregulares. **NOTA 78**



THOMAS WAS ALONE
» CURVE » 7,49 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un buen plataformas/puzzle, que te divertirá con su planteamiento, historia y narración. Se hace un poco corto... **NOTA 82**

¿Y tú cómo puntuarías a...



Una obra maestra

Guillermo Durà

Una obra maestra, pero con algunos fallos. *The Last of Us* es un auténtico juegazo que llega dispuesto a darlo todo: gráficos nunca esperados junto con unas animaciones de cine; realismo con los infectados y en todo el paisaje. La relación entre Joel y Ellie que va evolucionando es algo que logra redondear una trama perfecta, una trama única. Es lo mejor que se puede jugar ahora mismo en PS3.

NOTA 95 *The Last of Us* tiene algunos fallos, no es un juego perfecto, pero es el mejor que he jugado en todo lo que va de año.

Es puro espectáculo



Victoria Díaz Bouza

The Last of Us ha hecho desaparecer la línea divisoria entre cine y videojuego. Desde el principio la puesta en escena, la perfecta ambientación y la emotiva trama, hacen que te metas de lleno en la piel de sus protagonistas. Y todo con una jugabilidad variada que combina exploración de paisajes espectaculares, acción, sigilo, libertad para elegir cómo superar cada situación... Y técnicamente impresionante.



NOTA 98 Imprescindible, sencillamente el mejor exclusivo de PS3 ahora mismo. Una obra maestra que no te debes perder.

AVENTURA



GUACAMELEE!
» DRINKBOX STUDIOS » 14,95 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Acción y plataformas en 2D en plan "metroidvania" pero con una graciosa ambientación mexicana. Divertidísimo.

NOTA 89



INFAMOUS: FESTIVAL OF BLOOD
» SONY » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una aventura que puede jugarse sin tener otros *InFamous*. Trama vampírica corta, pero muy bien hecha técnicamente.

NOTA 81



JOURNEY
» SONY » 12,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Una obra de arte hecha videojuego. Sin apenas argumento, te tocará la fibra sensible con su mensaje.

NOTA 90



LARA CROFT Y EL GUARDIÁN DE LA LUZ
» SQUARE-ENIX » 12,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una divertida aventura con vista isométrica en la que hay que saltar, explorar, luchar, resolver puzzles... La mejor Lara.

NOTA 92



LIMBO
» PLAYDEAD » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un plataformas de brillante diseño, emocionante y con una original estética en blanco y negro. Lástima que sea corto.
NOTA 89

MONKEY ISLAND 2: LECHUCK'S REVENGE
» LUCASARTS » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una puesta al día muy cuidada de una aventura gráfica memorable. E incluye la aventura original (en inglés).
NOTA 90

RESIDENT EVIL 4 HD
» CAPCOM » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Uno de los mejores juegos de PS2 que divierte como entonces y ahora podemos jugar en PS3 con gráficos HD.
NOTA 93

TERRARIA
» 505 GAMES » 14,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
No es un juego para impacientes, pero si lo tuyo es construir y explorar, tienes juego para años. Con buen Online.
NOTA 80

TRINE 2
» ATLUS » 11,25 € » 3 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una gran mezcla de géneros que, sin sorprender como el primero, lo mejora en todo, desde gráficos a jugabilidad.
NOTA 90

ROL



DUNGEON HUNTER: ALLIANCE
» GAMELOFT » 12,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Unas 30 mazmorras para 4 héroes que quieran explorarlas y matar monstruos cooperando Online u Offline.
NOTA 84



MIGHT & MAGIC: CLASH OF HEROES
» UBISOFT » 14,99 € » 1-2 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una franquicia clásica que llega al Store con sus batallas estratégicas y novedades con respecto al original de DS.
NOTA 80

LUCHA



DARKSTALKERS RESURRECTION
» CAPCOM » 14,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Otra puesta al día de un clásico de los 90. Añade las novedades típicas. Sólo para ultrafans de la saga.

NOTA 78

JOJO'S BIZARRE ADVENTURE
» CAPCOM » 12,99 € » 1-2 JUGADORES » INGLÉS » +16 AÑOS
Divertido juego de lucha, que gustará tanto al fan de *Street Fighter* como al luchador ocasional. Pero se queda corto.

NOTA 73

STREET FIGHTER III 3RD STRIKE ONLINE ED.
» CAPCOM » 14,99 € » 1-2 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un completo y exigente juego del lucha, para muchos el mejor 2D, que vuelve con importantes mejoras.
NOTA 89

VARIOS



BRAID
» HOTHEAD GAMES » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Puzzles con un uso del tiempo magistral arropados por una apartado gráfico de gran belleza. Una pequeña joya.

NOTA 91



ECHOCHROME II
» SONY » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un puzzle diferente que convierte tu mando Move en una linterna. Más de 100 laberintos que te atraparán.
NOTA 80



TONY HAWK'S PRO SKATER HD
» ACTIVISION » 14,99 € » 1-4 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un gran juego de skate que gustará sobre todo a los que lo disfrutaron en PSone, pero es caro para lo que ofrece.

NOTA 78



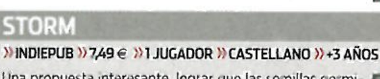
QUANTUM CONUNDRUM
» SQUARE ENIX » 10,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Bajo un más que atractivo precio se esconde un juego de puzzles original, ingenioso y con un diseño extraordinario.

NOTA 89



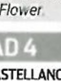
RESIDENT EVIL CHRONICLES (PACK)
» NAMCO BANDAI » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Dos sencillos y entretenidos arcades de disparo cuyo gran atractivo es repasar acontecimientos de la saga *RE*.

NOTA 79

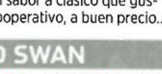


STORM ¡Nuevo!
» INDIEPUB » 7,49 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Una propuesta interesante, lograr que las semillas germinen guiándolas. Relajante, en la línea *Flower*.

NOTA 79



THE HOUSE OF THE DEAD 4
» SEGA » 7,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un gran arcade de disparos con sabor a clásico que gustará a los fans: divertido, con cooperativo, a buen precio...
NOTA 86



THE UNFINISHED SWAN
» SONY » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Una aventura corta, pero bellísima y original, con una historia que cala hondo. Para los que busquen algo diferente.

NOTA 85

LO MEJOR DEL STORE

ESTAMOS JUGANDO A...

1. **Chronicles of Mystara** (N) — CAPCOM | BEAT'EM UP



Todos los juegazos que nos han faltado este mes en formato físico los hemos hallado en el Store. *Chronicles of Mystara* y *Hotline Miami* son dos joyas (cada una a su manera) que os recomendamos.

2. **Hotline Miami** (N) — DEVOLVER GAMES | ACCIÓN
3. **Storm** (N) — INDIEPUB | PUZLE
4. **Call of Juarez Gunslinger** (↓) — UBISOFT | SHOOT'EM UP
5. **Thomas Was Alone** (↓) — CURVE | PLATAFORMAS/PUZZLE



VUESTROS FAVORITOS

1. **The Walking Dead** (↑) — TELLTALE GAMES | AVENTURA



The Walking Dead vuelve a ser vuestro juego favorito descargable (aunque ya sabéis que está disponible también en formato físico), junto a *Journey* (que también salió después en disco).

2. **Journey** (=) — THATGAMECOMPANY | AVENTURA
3. **Chronicles of Mystara** (N) — CAPCOM | BEAT'EM UP
4. **Hotline Miami** (N) — DEVOLVER GAMES | ACCIÓN
5. **Guacamelee!** (↓) — DRINKBOX STUDIOS | AVENTURA



La estética de *Guacamelee!* es uno de sus grandes atractivos.

The Last of Us?

Envía tus valoraciones a www.facebook.com/revistaplaymania



No diría que es perfecto

David Jhones

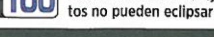
Yo no le daría el veredicto de juego "perfecto", es cierto que tiene un apartado técnico y visual poco visto pero está lejos de ser perfecto. Primero, el final es decepcionante, falto de acción y dificultad. Otro defecto son los larguísimos momentos de calma que podrían haber aprovechado para meter algún que otro susto. Del resto: poca variedad de enemigos, historia predecible, y bebe de *Tomb Raider*.

NOTA 85 Es una buena aventura con un gran apartado técnico, pero con momentos muy aburridos, facilón y enemigos muy repetitivos.

Un juego bestial

Javier García

Con propuestas como *The Last os Us* ya nadie puede decir que los videojuegos son sólo cosa de niños. Por fin un juego puro y duro, muy crudo, lleno de momentos que te hielan la sangre y otros que te tienen con la boca abierta... Las únicas pega son el volumen de los diálogos cuando los personajes se alejan y algún "bug" (que tampoco es que sean para poner el grito en el cielo...). Y la música es bestial.

NOTA 100 Para mí uno de los mejores juegos de PS3. Sus pequeños defectos no pueden eclipsar sus muchísimas virtudes.

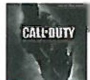
PARA AYUDARNOS A CONFECCIONAR ESTA SECCIÓN, MANDA TUS COMENTARIOS A NUESTRA PÁGINA DE FACEBOOK: www.facebook.com/revistaplaymania




PS VITA



ASSASSIN'S CREED LIBERATION
» UBISOFT » 49,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Ubisoft apuesta a lo grande por PS Vita creando un juego que puede mirar sin complejos a sus hermanos mayores. NOTA **91**



CALL OF DUTY BLACK OPS: DECLASSIFIED
» ACTIVISION » 49,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un shooter que sólo gustará a los "talibanes" de la saga, porque hace agua en todo: duración, gráficos, control... NOTA **50**



DEAD OR ALIVE 5 PLUS
» TECMO KOEI » 39,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un buen juego de lucha que aporta novedades con respecto a lo visto en PS3. Hay mejores opciones en PS Vita. NOTA **80**




EPIC MICKEY: EL RETORNO DE DOS HÉROES ¡Nuevo!
» SONY » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un plataformas entretenido aunque repetitivo que luce muy bien en Vita y que se disfruta más jugando a dobles. NOTA **80**




FIFA 13
» EA SPORTS » 39,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
En cuanto a opciones, a la hora de jugar y técnicamente es un gran juego de fútbol... Pero muy parecido al anterior. NOTA **84**

GRAVITY RUSH ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » 12 AÑOS
Una gran aventura, con sus divertidas mecánicas y gran puesta en escena, aunque sus misiones son tontorronas. NOTA **90**



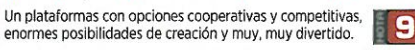
JACOB JONES AND THE BIGFOOT MYSTERY
» SONY » 1,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Una aventura de puzzles por episodios con 20 puzzles y varios coleccionables al irresistible precio de 2 euros. NOTA **88**



JAK & DAXTER TRILOGY ¡Nuevo!
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una excepcional colección que reune tres de las mejores aventuras plataformeras de PS2 en HD y con mejoras. NOTA **90**

LEGO EL SEÑOR DE LOS ANILLOS
» WARNER » 39,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Divertida mezcla de acción, plataformas y puzzles, pero le faltan muchas de las virtudes de PS3. NOTA **79**

LITTLEBIGPLANET ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un plataformas con opciones cooperativas y competitivas, enormes posibilidades de creación y muy, muy divertido. NOTA **91**




LITTLE DEVIANTS
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Una divertida colección de minijuegos que explota a tope las funciones de Vita. Le falta un poco de variedad. NOTA **81**



METAL GEAR SOLID HD COLLECTION
» KONAMI » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » 18 AÑOS
Dos excepcionales aventuras de PS2 muy bien adaptadas a Vita, que ahora puedes rejugar en cualquier parte. NOTA **92**



MODNATION RACERS: ROAD TRIP ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un simpático y divertido arcade de karts que destaca porque podemos crear y compartir coches y circuitos. NOTA **86**

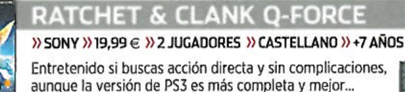
NEED FOR SPEED MOST WANTED
» EA GAMES » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un gran arcade de velocidad, enorme, divertido, con muchas opciones y prácticamente idéntico al de PS3. NOTA **91**

NINJA GAIDEN SIGMA PLUS
» TECMO KOEI » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
El beat'em up de PS3, adaptado a Vita. Acción a lo bestia, tan jugable, técnico y difícil como en PS3. Y largo. NOTA **89**

PERSONA 4: GOLDEN
» ATLUS » 39,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS
Un juego de rol excelente. Largo, divertido y original, no deberías perdértelo si te gusta el género y hablas inglés. NOTA **92**



RAGNAROK ODDYSEY
» GAME ARTS » 19,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un juego de cacerías de bichos, largo y tipo *Monster Hunter*, aunque es más repetitivo y simple que el de Capcom. NOTA **79**

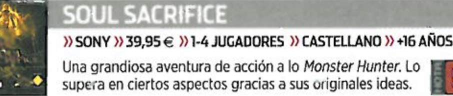



RATCHET & CLANK Q-FORCE
» SONY » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Entretenido si buscas acción directa y sin complicaciones, aunque la versión de PS3 es más completa y mejor... NOTA **74**

RESISTANCE: BURNING SKIES
» SONY » 29,50 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
El primer shooter subjetivo de Vita tiene cosas mejorables, aunque los fans de *Resistance* se lo perdonarán. NOTA **82**



SLY COOPER LADRONES EN EL TIEMPO
» SONY » 29,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Divertido de principio a fin, como el juego de PS3, y además aprovecha todas las posibilidades de PS Vita. NOTA **89**

SOUL SACRIFICE
» SONY » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una grandiosa aventura de acción a lo *Monster Hunter*. Lo supera en ciertos aspectos gracias a sus originales ideas. NOTA **93**



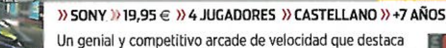
STREET FIGHTER X TEKKEN
» SONY » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un grandioso juego de lucha muy bien adaptado a la portátil de Sony. Si te gusta el género, no te lo pienses. NOTA **92**



ULTIMATE MARVEL VS CAPCOM 3
» CAPCOM » 44,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un gran juego de lucha, tan vistoso y jugable como en PS3, que aprovecha bien las posibilidades de Vita. NOTA **90**




UNCHARTED: EL ABISMO DE ORO ¡Precio especial!
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una genial aventura, más larga que las de PS3, muy rejugable e igual de divertida y trepidante. Eso sí, sin online. NOTA **93**



WIPEOUT 2048 ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un genial y competitivo arcade de velocidad que destaca por sus sensación de velocidad y variados modos de juego. NOTA **89**

3 razones para tener...
Jak & Daxter Trilogy

Play ¡El juego del mes!




1. UN DÚO MÍTICO. Con esta trilogía te llevas un pedacito de la historia de PS2. Son tres de sus mejores aventuras plataformeras que en total te durarán 30-50 horas.

2. DIVERSIÓN EN ESTADO PURO. Cualquier *Jak & Daxter* es sinónimo de diversión gracias a sus variados desarrollos, su humor, su gran doblaje al castellano...

3. MEJORAS EN ESTE RECOPILATORIO. Además de los trofeos y el "lavado de cara HD" (que le sienta mejor a *Jak 3* que al resto), incluye también "cross buy".



LOS VENDIDOS PSVITA

DEL 1 AL 30 DE JUNIO. DATOS CEDIDOS POR GAME

■ *MotoGP 13* se coloca en cabeza.

1. MotoGP 13 (N)
2. Epic Mickey: El retorno de dos héroes (N)
3. Sly Cooper: Ladrones en el Tiempo (↓)
4. Uncharted: El Abismo de Oro (↑)
5. FIFA 13 (↑)
6. Jak & Daxter Trilogy (N)
7. COD: Black Ops Declassified (↑)
8. LittleBigPlanet (↓)
9. PS All Stars Battle Royale (↓)
10. LEGO Batman 2: DC Superheroes (↑)

LO MEJOR DE PS VITA

VUESTROS FAVORITOS

1. **Epic Mickey** El Retorno de dos héroes (N) — SONY | PLATAFORMAS



Las aventuras "plataformeras" fueron uno de los géneros que más gustó en la pasada generación y parece que en PS Vita vuelve a resurgir con las dos novedades de éste mes que se suman a otras como el último *Sly Cooper*.

2. **Soul Sacrifice** (=) — SONY | AVENTURA DE ACCIÓN



3. **Uncharted** El Abismo de Oro (↑) — SONY | AVENTURA DE ACCIÓN



4. **Jak & Daxter Trilogy** (N) — SONY | PLATAFORMAS/ACCIÓN



5. **Ragnarok Odyssey** (↓) — GAME ARTS | AVENTURA/ACCIÓN

PS3 | PSVITA



MotoGP 13


Le Tour the France 2013



The Last of Us



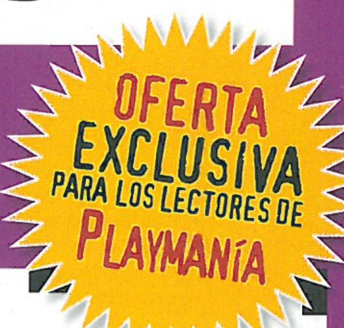
Masacre


Jak & Daxter Trilogy

¡5 euros de ahorro!

en cada uno de estos juegos

¿Cómo aprovecharte de esta oferta?



- EN LA TIENDA: Efectúa directamente tu compra con el cupón original en cualquiera de las más de doscientas tiendas GAME-CentroMAIL que hay en España. Si quieres saber cuál es tu GAME-CentroMAIL más cercano consulta **www.game.es**

CUPÓN DESCUENTO

- Oferta no acumulable a otras promociones de GAME-CentroMAIL.
- Oferta válida hasta el 12 de agosto de 2013.

PRODUCTO	Código de barras
MotoGP 13	
Le Tour the France 2013	
The Last of US	
Masacre	
Jak & Daxter Trilogy	











El agente William Carter será el hombre fuerte de una organización encargada de eliminar y encubrir una invasión alienígena.

PS3 | 2K GAMES | SHOOT'EM UP | 23 DE AGOSTO

The Bureau: XCOM Declassified

EN LA GUERRA FRÍA, EL ENEMIGO NO ES LA UNIÓN SOVIÉTICA

Corre el año 1962 y Estados Unidos y la URSS andan enzarzadas a cuenta de la hegemonía mundial, bajo el riesgo permanente de una guerra nuclear. Sin embargo, el país norteamericano pronto se ve sorprendido por un enemigo inesperado: los alienígenas, aún más mortíferos que los comunistas rusos. Para hacer frente a la amenaza, el Gobierno decide crear el Bureau, una organización encargada de investigar las torres que han aparecido a lo largo del país (y que infectan a los humanos cercanos) y encubrir su existencia. Ahí entrará en juego William Carter, un agente de peso en la organización y nuestro personaje.

De la mano de 2K Marin, el estudio que firmó el excelente *BioShock 2*, el 23 de agosto llegará *The Bureau XCOM Declassified*, una reinvención de la mítica saga de estrategia, con forma de precuela (los otros juegos están ambientados en el futuro). Esta vez el desarrollo será el de un shooter en tercera persona, con un gran peso de las coberturas, para disparar y que no nos disparen. William Carter también tendrá poderes especiales, como hacer levitar a los aliens. Eso sí, habrá un importante componente táctico. Gracias al llamado Battle Focus, podremos ralentizar la acción hasta casi congelar la imagen y aprovechar para dar órdenes a los dos agentes que nos acompañarán. Podremos indicarles a qué punto exacto queremos que se muevan, marcarles a qué enemigos disparar o pedirles que usen una determinada habilidad. Además, habrá cuatro clases de soldados: ingeniero (dispondrá de minas, torretas láser y un flash para dispersar a los enemigos), comando (lanzará pulsos electromagnéticos y podrá atraer a los enemigos "vacilándolos"), reconocimiento (usará ataques lejanos) y apoyo (se centrará en movimientos de ayuda). Si un compañero muere, no lo podremos volver a usar.

La historia tendrá un peso muy importante en el juego (por ejemplo, al conversar podremos elegir entre varias respuestas), tanto que 2K Marin ha preferido centrarse sólo en el modo Campaña, desdeñando la inclusión de modos multijugador.

» PRIMERA IMPRESIÓN: MUY BUENA

El shooter es un género sobreexplotado como pocos, pero 2K Marin ha dado con la tecla para hacer algo distinto. Las mecánicas tácticas recuerdan mucho a *Enemy Unknown*, aunque gráficamente parece un poco anticuado.





BUREAU

ECLASSIFIED

SE PARECE A...

XCOM es una saga con muchos años a sus espaldas, desde el exitoso título de 1993 para PC. Tras muchos años de silencio, la saga ha vuelto al primer plano de la acción, de la mano de 2K Games. En 2012, se publicó *XCOM Enemy Unknown*, un nuevo título de estrategia, similar al original. Un año después, llega una versión shooter un poco diferente:

XCOM: ENEMY UNKNOWN

The Bureau comparte cosas con el *XCOM* de Firaxis: el interfaz es similar, igual que las coberturas tácticas, aunque la ambientación es diferente.

MASS EFFECT 3

Los tiroteos con coberturas defensivas de *The Bureau XCOM Declassified* recuerdan enormemente a los de sagas como *Uncharted* o *Mass Effect 3*.

Las coberturas serán básicas para sobrevivir. Habrá que procurar estar siempre "escondidos", pues si vamos a pecho descubierto palmaremos en menos que canta un gallo.

El aspecto de los alienígenas recordará al ya visto en *Enemy Unknown*. Los Sectoids, los Mutons y demás "bellezas" no se perderán la cita de invadir la Tierra.

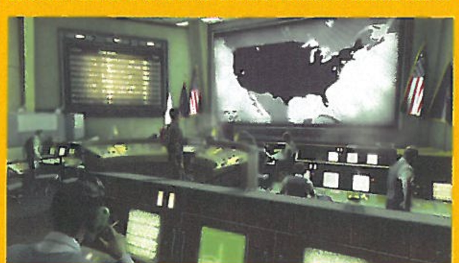
Los personajes portarán un artefacto que les permitirá usar diversas habilidades especiales.

2K Marin, el estudio que firmó *BioShock 2*, ha remodelado la saga *XCOM* con un trasvase hacia el género del shooter en tercera persona con coberturas, pero manteniendo el núcleo estratégico.

LA MUERTE ES UNA OPCIÓN: CUIDANDO A LOS COMPAÑEROS

La saga *XCOM* siempre ha tenido como seña de identidad el hecho de que, si nuestros compañeros caen en combate, ya no podemos volver a usarlos. *The Bureau* no será diferente. Siempre nos acompañarán dos agentes que irán subiendo de nivel, así que convendrá darles órdenes con tiento. Si los usamos como cebo y algún enemigo los acribilla, tocará volver a entrenar a otro soldado desde cero.







El presidente de Estados Unidos será abducido por los alienígenas, que lo introducirán en un programa de realidad virtual al más puro estilo Matrix, con el único objetivo de torturarlo.

PS3 | DEEP SILVER | AVENTURA | 23 DE AGOSTO

Saints Row IV

EL MUNDO AL REVÉS: UN **MAFIOSO** SE HACE POLÍTICO

La gente odia cada vez más a los políticos, y con razón, pero el presidente definitivo está a punto de hacer su entrada triunfal en la Casa Blanca. Tras evitar la caída de un misil nuclear sobre Washington, el líder de los Saints se convertirá en el mandamás de Estados Unidos, pero pronto se tendrá que enfrentar a una inesperada guerra. El imperio alienígena de los Zin atacará la Tierra y el presidente acabará encerrado en la Simulación 31, un programa de realidad virtual que convertirá Steelport en una ciudad futurista y oscura de la que tendrá que escapar.

A partir de la base de *Enter the Dominatrix*, aquel DLC de *Saints Row the Third* que fue cancelado por culpa del cierre de THQ, el estudio Volition decidió proyectar una nueva aventura para los Saints, auspiciada por Deep Silver. Si la tercera entrega ya era un desparrame, esta secuela será aún más bestia y alocada, pues a las dinámicas habituales de los sandbox de mafiosos (libertad, tiroteos, conducción) se le añadirán superpoderes y armas especiales. Los superpoderes le darán un aire totalmente nuevo a la saga. Gracias al supersprint y el supersalto,podremos llegar a los tejados y rebotar por cualquier pared, lo que hará que el escenario "potencialmente jugable" gane mucho en verticalidad. Del mismo modo, la descarga gélida permitirá congelar enemigos y luego hacerlos pedazos, mientras que la telequinesis servirá para mover objetos y enemigos por el aire. En cuanto a las armas, contaremos con cañones capaces de generar agujeros negros, una pistola de dubstep que pondrá al personal a menear la cadera, un rayo para hinchar a los enemigos como globos o una espada de energía. No acaba ahí la cosa, pues también habrá monster trucks y robots de combate. Sí, *Saints Row* se ha vuelto majareta del todo, seguramente porque era la mejor manera de diferenciarse del largamente anhelado *GTA V*, que saldrá sólo un mes después...

La campaña constará de 37 misiones principales, a las que se añadirán decenas de encargos secundarios. Todo lo que hagamos, como aniquilar enemigos o conducir de forma temeraria, nos concederá puntos de experiencia que podremos canjear por diversas mejoras. Para poner la guinda a este pastel, se podrá disfrutar de la campaña en cooperativo, vía PS Network. Por fin sabremos lo que se siente al ser el líder de la mayor potencia mundial.

» PRIMERA IMPRESIÓN: MUY BUENA

La deriva total hacia la locura nos ha convencido. Los superpoderes no son una gran innovación dentro del género del sandbox, pues ya se han visto en *Prototype* o *Infamous*, pero la chanza y las parodias pueden dar mucho de sí.

Los robots no podían faltar en un mundo futurista como el de *Saints Row IV*. Sus combos de disparos serán devastadores.







» SE PARECE A...

Saints Row the Third supuso un primer paso en la deriva de la saga hacia la locura, pero la cuarta entrega irá aún más lejos, gracias a la inclusión de todo tipo de superpoderes y armas especiales. La idea recuerda, inevitablemente, a otros dos sandbox como *Prototype* e *Infamous*, donde las habilidades especiales eran el pan nuestro de cada día.

PROTOTYPE

Alex Mercer y James Heller contaban con poderes mutantes como cuchillas, tentáculos o supersaltos, que los convertían en el terror de Nueva York.

INFAMOUS

La aventura de Cole McGrath nos concedía un buen puñado de superpoderes, así como la decisión de si usarlos para hacer el bien o para hacer el mal.

Ante el inminente lanzamiento de *GTA V*, Volition ha apostado por diferenciar a su "sandbox" con un desarrollo aún más gamberro y alocado que de costumbre.

■ El líder de los Saints se convertirá en el presidente de Estados Unidos tras una misión heroica en Oriente Medio, en la que detendrá un misil nuclear, encaramándose a él.

■ Los superpoderes se irán desbloqueando progresivamente: supersprint, supersalto, descarga gélida, telequinesis, fogonazos...

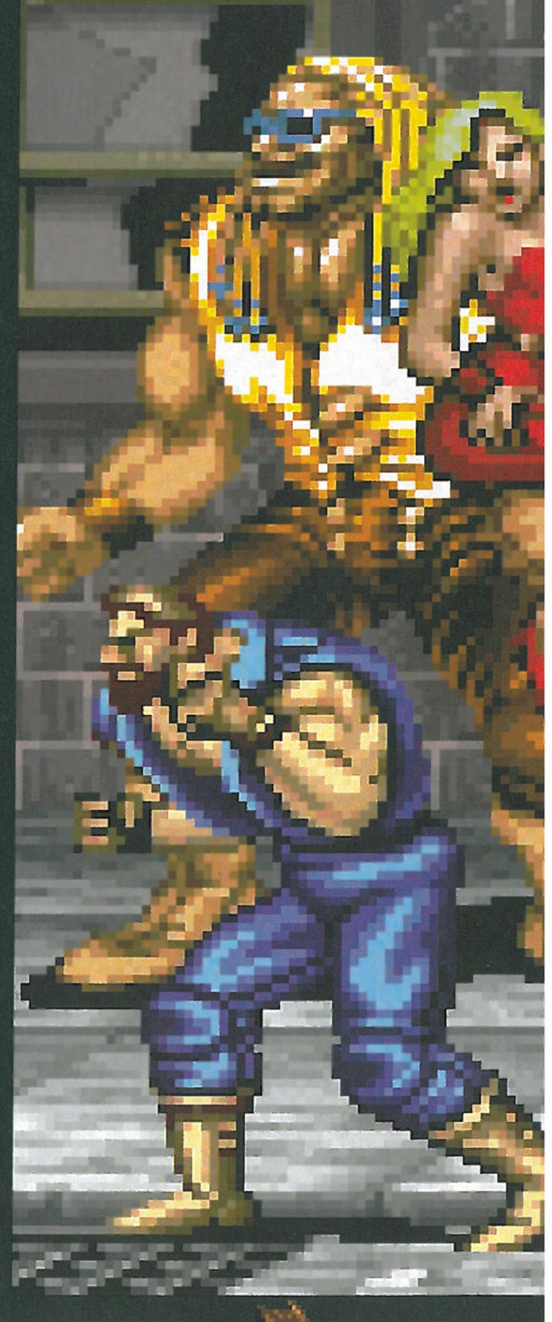
» LOS SAINTS Y SU ARTE PARA **REÍRSE** DE TODO

El humor y las parodias estarán a la orden del día en *Saints Row IV*. Puede resultar estrambótico que un superhéroe se convierta en el presidente de los Estados Unidos, pero hay un caso similar en la realidad: el de Arnold Schwarzenegger, que pasó de "héroe de acción" a político. Tampoco faltarán las chanzas hacia sagas de ciencia ficción como *Matrix* o *Mass Effect*. Las carcajadas están garantizadas.

La historia de CAPCOM 1990-1996

El lanzamiento en el Store del glorioso *Chronicles of Mystara* nos da pie para continuar repasando la historia de Capcom hasta la llegada de la primera PlayStation.

Tanto en los salones recreativos como en las consolas de 8 y 16 bits, en estos años Capcom alumbró algunos de sus juegos y héroes más legendarios.



Lo prometido es deuda. Si hace tres números aprovechábamos la llegada al Store de PS3 de *Capcom Arcade Cabinet* (un recopilatorio de arcades clásicos que se puede comprar "por partes") para contaros los inicios de esta mítica compañía, en éste celebramos el estreno (también en el Store) de *Chronicles of Mystara.* Se trata de un pack que sólo encontraréis en formato digital y que integra de forma indivisible *Tower of Doom* y *Shadow over Mystara*, dos de los mejores beat' em up para recreativa que Capcom alumbró en la década de los noventa. Y es precisamente en esta etapa en la que vamos a centrarnos en estas líneas, repasando sus principales éxitos en formato arcade, su fructífera colaboración con Disney en los tiempos de los 16 bits... Y terminando con ese maravilloso *Shadow over Mystara* cuyo análisis podéis leer en las páginas siguientes.

En 1988 Capcom estrena su placa CPS-1 sobre la que correrán muchos de los éxitos de la compañía en la década de los noventa. Empezando por *Forgotten Worlds* y siguiendo por *Ghouls'n Ghosts, Willow, Strider* y sobre todo, el grandioso *Final Fight*, una de las muchas recreativas míticas que Capcom lanzó en esta etapa. Comenzaron a plantearlo como una especie de secuela de *Street Fighter* (empezó llamándose *Street Fighter 89*) pero el desarrollo terminó no pareciéndose mucho a aquel juego de lucha 1 vs 1, así que al final se quedó con *Final Fight*, aunque desde luego "luchadores callejeros" es lo que encontrábamos en él: Mike Haggar, ex luchador profesional y alcalde de Metro City, ve como la banda de macarras más poderosa de la ciudad, los Mad Gear, secuestran a su hija. Ni corto ni perezoso, se quita la camiseta y sale él mismo a rescatarla, junto a Cody (el novio de su hija cuyo nombre es un guiño a Tom Cody, el protagonista de la peli "Calles de Fuego") y Guy (un experto en artes marciales). En su 6 niveles nos patearemos los bajos fondos zurrándonos con los pandilleros y pandilleras de la peor calaña. ¿Hemos dicho pandilleras? Sí, en la versión original de *FF* dos de los enemigos eran mujeres, algo que cuando el juego llegó a Estados Unidos no sentó muy bien, ya que en ciertos sectores no estaba bien visto que hubiera chicas en un juego recibiendo "galletas". Alguien en las oficinas de Osaka tuvo la gran idea de afirmar que no había personajes femeninos entre los enemigos del juego, sugiriendo que Poison y Roxy eran... travestis, algo que no "coló" y ambos personajes fueron sustituidos por los punkis Billy y Sid. Años más tarde, uno de los creadores del juego, Akira Nishitani, confirmó que eran mujeres. Otra curiosidad de *FF* es que muchos de los nombres de los enemigos son guiños a bandas de rock/punk (Axel, Slash, Sid, Poison, Abigail, Sodom...). Y el personaje de Andore es "sospechosamente" parecido al luchador de wrestling André el Gigante.

Poison y Roxy

Cuando el "yo contra el barrio" *Final Fight* llegó a USA no gustó que entre los enemigos hubiera mujeres que recibieran nuestras "tortas". Para limar asperezas, a alguien en Capcom se le ocurrió decir que en el juego no había enemigos femeninos, sugiriendo que Poison y Roxy eran travestis. No "coló" y al final fueron sustituidos por los punkis Billy y Sid.

***Final Fight* fue uno de los primeros juegos que tuvo Super Nintendo en Japón.** Una conversión horrible que suprimió un personaje (Guy), un nivel entero y la

Personajes inolvidables de Capcom

Pocas compañías pueden presumir de haberle dado a los videojuegos tantos personajes tan carismáticos e inolvidables... Y de haber sabido explotarlos hasta la saciedad durante décadas. Nintendo y no muchas más.



MEGAMAN
Rockman en Japón, la creación de Akira Kitamura y Keiji Inafune tiene un record Guiness: es el juego de plataformas con más entregas.



SIR ARTHUR
Incansable al rescate de su amada con su armadura o en calzoncillos, no le asustan ni los desarrollos difíciles ni tener que repetirlos...



STRIDER HIRYU
Este ninja futurista no nació en los videojuegos, sino en un manga. De hecho, Capcom comparte los derechos de Strider con Kikaku Moto.



Knights of the Round es sólo un ejemplo de los míticos beat' em up que Capcom "parió" entre Final Fight y D&D: Shadow over Mystara.



Muchos nos compramos una Super Nintendo después de ver esta página de publicidad en HobbyConsolas.

opción de jugar a dobles, entre otros "recortes" que no mejoraron con el posterior *Final Fight Guy*. Pero Capcom desarrolló dos secuelas más para SNES, *Final Fight 2* y *Final Fight 3*, siendo la respuesta de "el Cerebro de la Bestia" a los brutales *Streets of Rage* de Megadrive. Y es que por aquellos años la compañía de Osaka se hallaba ya volcada de lleno en los 16 bits, tras dejarnos un buen sabor de boca en NES con el germen del "survival horror" *Sweet Home*, el plataformero *DuckTales* (cuyo remake HD veremos este año en PS3) y las distintas entregas de *Megaman* (estuvieron lanzando uno al año en NES hasta 1993 con *Megaman 6*; y eso que Keiji Inafune no era partidario de lanzar más entregas tras la segunda parte).

Pero si hubo un juego importante a comienzos de la de década de los 90, ese fue *Street Fighter II*, un título de los que hacen avanzar esta industria. El juego fue largamente imitado e inició una verdadera "fiebre" por los juegos de lucha. 8 personajes a elegir cada uno con sus particularidades, 4 jefes finales y un profundo sistema de control que nos obligaba a memorizar cómo hacer cada uno de los golpes especiales (nos los sabíamos mejor que la tabla de multiplicar) fueron algunas de sus claves. Y si en *Final Fight*, el enemigo Andore se "inspiraba" en André el Gigante, aquí tenemos un caso de "fusile" aún más claro. El boxeador M. Bison (uno de los cuatro "enemigos finales" de *SFII*) era clavadito al famoso púgil Mike Tyson. Tanto, que cuando el juego llegó a occidente intercambiaron el nombre de varios personajes para evitar suspicacias.

Tyson vs Bison

En la versión japonesa de *Street Fighter II*, el boxeador que nosotros conocemos como Balrog allí se llama M. Bison. Al llegar *SFII* a EE.UU. hubo un baile de nombres para evitar jaleos con el púgil Mike Tyson.

Así pues, "nuestro" M. Bison es el thailandés de la gorrita (que en Japón es Vega) y el boxeador se llamó Balrog en occidente (para los nipones éste es el nombre del luchador español, conocido aquí como Vega).

Líos de nombres aparte, el éxito de *SFII* fue a escala mundial, dando lugar a multitud de versiones piratas chinas con modificaciones imposibles y a un buen número de versiones "ampliadas" por parte de Capcom. La llegada del juego a Super Nintendo fue uno de los grandes tantos a favor de Nintendo en la llamada "guerra de los 16 bits"...

Pero no abandonemos los salones recreativos porque Capcom sigue exprimiendo su placa CPS-1 con juegazos como *The King of Dragons, Captain Commando, Knights of the Round* o *Cadillacs and Dinosaurs*. Animada por todos estos éxitos y fijándose en el modelo de SNK con su NEO GEO, en 1994 Capcom lanza en Japón su propia "consola", un cacharro llamado CPS Changer que adaptaba la placa CPS-1 al ámbito doméstico permitiendo "clavar" los éxitos de todas estas recreativas de forma exacta en el salón de casa. Sólo se llegaron a lanzar 10 títulos para este sistema que fracasó, por lo caro que resultaba (consola con el *SFII Turbo* a 38.900 yenes y luego cada juego eran 20.000) y porque Capcom ya estaba volcada en su nueva placa CPS-2, bastante más potente.



CPS Changer

Fijándose en el "modelo Neo Geo", Capcom lanzó su propia "consola" en 1994, llamada CPS Changer. Permitía "clavar" los éxitos de sus recreativas en casa. Fue cara, nunca salió de Japón y sólo tuvo 10 juegos.

Pero Capcom no sólo dominaba los salones recreativos. También seguía lanzando juegazos en consola, sobre todo gracias al fructífero acuerdo que alcanzó con Disney y que nos dejó verdaderas joyas basadas en sus franquicias, sobre todo para las máquinas de Nintendo: el ya mencionado *DuckTales, Chip'n Dale*, los *Magical Quest, Talespin, Darwing Duck*, el precioso *Aladdin* (no confundir con el todavía más precioso *Aladdin* de Megadrive), *Bonkers* o el genial *Goof Troop* (diseñado por el mismísimo Shinji Mikami, que años después crearía *Resident Evil*) son algunos ejemplos. Incluso en esta época la compañía se atrevió con un juego de fútbol, *Capcom's MVP Football*, con resultados perfectamente olvidables.

Es en 1994 cuando Capcom sorprende a todos con *Tower of Doom*, un beat' em up que aprovecha la franquicia rolera Dungeons & Dragons. No fue el primero de su clase que explota la ambientación de espada y brujería, ni que permite jugar hasta 4 jugadores. Pero nos enamoró gracias a sus gráficos (ya sobre la placa CPS-2) y por su desarrollo con toques roleros: 4 personajes a elegir cada uno con sus habilidades, distintas rutas para elegir, gestión de inventario... Y esta fórmula la mejoraría en 1996 con *Shadow over Mystara*. En las páginas siguientes los analizamos bajo el "paraguas" de *Chronicles of Mystara*, a la venta en el Store. Otro día os contaremos cómo recibieron en las oficinas de Osaka la llegada de la primera PlayStation.



MIKE HAGGAR Ser padre es una tarea muy dura. Si por ejemplo una banda secuestra a tu hija, debes liarte a "guantazos" con ellos hasta que la rescates.



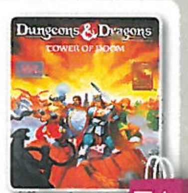
CAPTAIN COMMANDO Primera mascota de Capcom (salía en las instrucciones de juegos de los 80), protagonizó *Section Z* y un beat' em up homónimo.



RYU Presente en la saga *Street Fighter* desde la primera entrega, es todo un icono no sólo de la compañía, sino también de los juegos de lucha.



GOOF TROOP Este juego diseñado por Shinji Mikami es un ejemplo de las joyas que Capcom hizo con licencias Disney en consolas de Nintendo.



12

Género:
BEAT'EM UP

Desarrollador:
CAPCOM

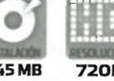
Editor:
CAPCOM

Lanzamiento:
YA DISPONIBLE

Precio:
14,99 €






Jugadores	Jug. online
1-4	1-4

Textos	Voces
CASTELLANO	NO

Instalación	Resolución
245 MB	720P

www.capcom-europe.com/



Chronicles of Mystara es un descargable del Store que reúne de forma indivisible dos míticos beat' em ups "noventeros" de Capcom (*Tower of Doom* y *Shadow over Mystara*) con mejoras.

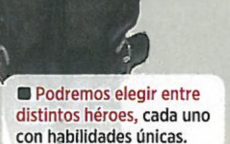
DOS DE LAS MEJORES **RECREATIVAS** LLEGAN AL STORE

D&D Chronicles of Mystara

Tower of Doom y *Shadow over Mystara* son dos de los mejores beat' em up que Capcom alumbró en los noventa. Ahora llegan al Store de PS3 con mejoras.

Corría el año 1994 cuando Capcom estrenó *Tower of Doom* en los salones recreativos. Usando la mítica placa CPS-2, en él hasta 4 jugadores podían cooperar para derrotar al malvado hechicero Deimos eligiendo entre guerrero, elfa, clérigo y enano. No fue el primer beat' em up de scroll lateral en lucir ambientación de espada y brujería, pero sí aprovechaba bien la popular licencia rolera "Dungeons & Dragons" para poner en pantalla un elenco de enemigos muy reconocible por todos los fans de la obra de Gary Gygax: kobolds, elfos oscuros, esqueletos, beholders, dragones... Todos ellos sufrieron nuestros hachazos y hechizos en un desarrollo que iba más allá de lo visto que cualquier otro "yo contra todos" anterior.

Y es que *Tower of Doom* ofrecía cierta profundidad en sus mecánicas, en un género que hasta la fecha se caracterizaba por ofrecer diversión directa con tan sólo dos botones. Para empezar, cada personaje tenía rasgos verdaderamente diferenciales y podíamos coger objetos que los mejoraban y subir de nivel. El componente rolero no termina ahí: en ciertos puntos del desarrollo tendremos que elegir entre distintas rutas, con lo que deberemos jugar varias veces si queremos ver todos los niveles. Y además contamos con un inventario (algo rudimentario, eso sí), que nos permite acumular los distintos ítems (pociones, armas secundarias...) y usarlas cuando lo deseemos. Esta fórmula se mejoró dos años después con *Shadow over Mystara*, el



Podremos elegir entre distintos héroes, cada uno con habilidades únicas.

DOS **"YO CONTRA TODOS"** MÁS PROFUNDOS DE LO HABITUAL



① **INVENTARIO.** Es el primer beat' em up en el que podemos acumular ítems para usarlos cuando queramos.



② **¿DESARROLLO ABIERTO?** No tanto, pero en ciertos puntos habrá que elegir entre distintas rutas.



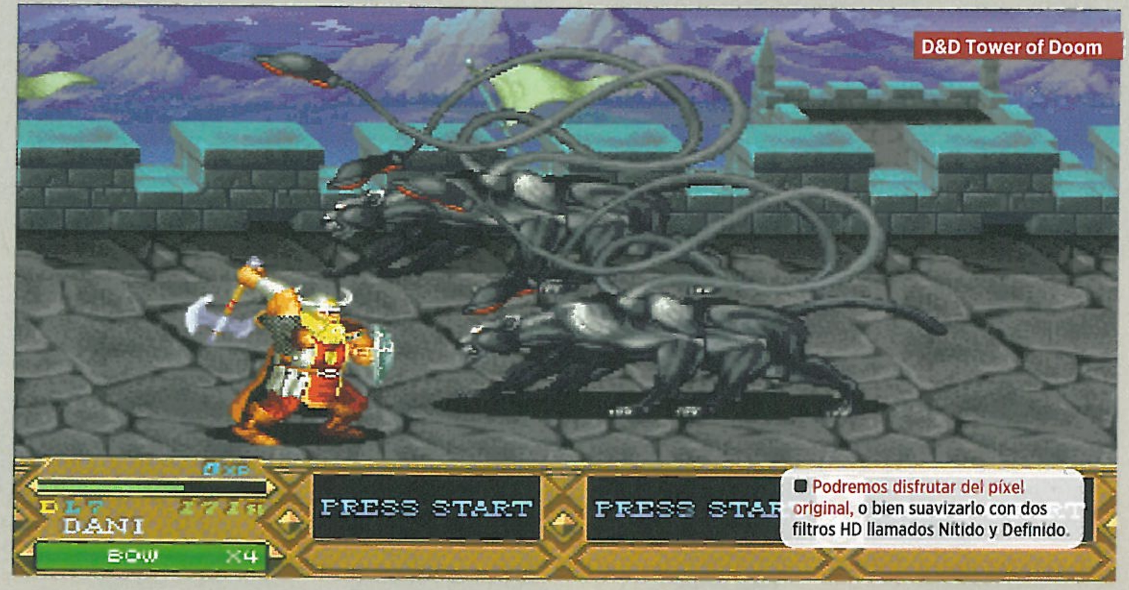
③ **ONLINE PARA 4.** 4 jugadores pueden entrar y salir de la partida en cualquier momento. También offline.



■ Se trata de dos "yo contra todos" en los que el objetivo es avanzar acabando con todos los enemigos que nos salgan al paso.



■ Podremos elegir entre 4 personajes en *ToD* (dos más en *SoM*), y cada uno tiene sus características, habilidades y movimientos exclusivos.



■ Podremos disfrutar del píxel original, o bien suavizarlo con dos filtros HD llamados Nítido y Definido.





Bajo este título regresan estos dos míticos arcades con mejoras como filtros HD o multijugador Online para 4.

penúltimo beat' em up de scroll lateral que lanzó Capcom para recreativa, en un mueble con pantalla doble (una característica que, por cierto, es posible reproducir en *Chronicles of Mystara*). *SoM* ofreció un mayor componente rolero, dos personajes más que se suman a los cuatro que presentaba *Tower of Doom* (el mago y la ladrona), la posibilidad de repetir personaje en la misma partida y un catálogo de golpes y movimientos aún más grande y exclusivo de cada personaje (como el doble salto de la ladrona).

¿Y qué mejoras vamos a encontrar en *Chronicles of Mystara* con respecto a los dos juegos originales? Pues trofeos, dos tipos de filtro HD (llamados Nítido y Definido y que suavizan el píxel original aunque también se puede ver así), desafíos (como recoger 10.000 monedas, eliminar a 500 enemigos...), abundante material gráfico... Además, podremos desbloquear "modificadores" que harán nuestras partidas más fáciles, difíciles o "extrañas" si así lo deseamos (como duración infinita de los objetos especiales o que cuando nos "zurren" se reduzca nuestro dinero y no nuestra barra de vida, por ejemplo). Pero es la opción de jugar con otros 3 amigos Online y offline (pudiendo entrar y salir de la partida en cualquier momento) el principal atractivo de este descargable que llega al Store por 15 euretes. Nosotros nos gastamos mucho más dinero en las recreativas originales...



■ Si elegimos el formato 4:3, el progreso en los distintos retos (como matar 500 enemigos o usar con éxito 5 anillos) saldrá en los márgenes.



■ Nos las veremos contra enemigos típicos del universo Dungeons & Dragons, como mantícoras, kobolds, beholders, elfos oscuros...

» CHRONICLES OF MYSTARA Y SUS EXTRAS

CoM incluye extras que amplían la experiencia del original, como distintos filtros y formas de visionarlo, trofeos, desafíos...



DISTINTOS FORMATOS. Original o en HD, a pantalla completa, "formato arcade" incluso sólo la pantalla izquierda o derecha...



MODIFICADORES. Podemos desbloquear distintos parámetros que harán nuestra partida más fácil, difícil o "extraña".



OTROS EXTRAS. Podemos desbloquear abundante material gráfico que seguro hará las delicias de los fans de los *D&D*.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

Diversión clásica que sigue funcionando hoy en día y más si juegas en compañía.

» LO PEOR

Que no llegue la edición especial japonesa y su precio podría estar aún más ajustado.

Te gustará + que... CAPCOM ARCADE CABINET



Te gustará + que... FINAL FIGHT DOUBLE IMPACT



85	**» GRÁFICOS** Disfruta del píxel original o de dos filtros que lo "adaptan" a HD.
84	**» SONIDO** Las melodías y efectos de los juegos originales son inolvidables.
88	**» DIVERSIÓN** Muy divertidos, sobre todo si los juegas en compañía de amigos.
82	**» DURACIÓN** A la rejugabilidad original se unen los nuevos retos y modificadores.
NOTA 85	Una oportunidad perfecta para descubrir o volver a disfrutar de unos arcades míticos que siguen siendo muy divertidos.

STAFF

Sonia Herranz Directora.
Abel Vaquero Director de Arte.
Alberto Lloret Redactor Jefe.
Daniel Acal Jefe de Sección.
David Villarejo Subdirector de Arte.

Colaboradores: Mercedes López, Lidia Muñoz, Francisco J. Gómez, Francisco Javier Cabal, Daniel Lara, Juan Lara, David González, Rafael Aznar, Antonio Sánchez, Thais Valdivia, Borja Abadíe, Fernando Sánchez, Pablo Cosano, Javier Parrilla.

FOTOGRAFÍA Asimétrica Taf

playmania@axelspringer.es

Edita



AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.

Director General **Manuel del Campo Castillo**

ÁREA DE PUBLICACIONES DE VIDEOJUEGOS
Director del Área **Javier Abad**
Directora financiera y desarrollo de negocio **Úrsula Soto**
Directora de operaciones **Virginia Cabezón**
Director de desarrollo digital **Miguel Castillo**
Marketing **Marina Roch**

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Jefa de Servicios Comerciales **Jessica Jaime**
Equipo comercial **Beatriz Azcona, Sergio Calvo, Daniel Gozlan, Mónica Marín, Noemí Rodríguez.**

REDACCIÓN
C/ Santiago de Compostela, 94, 2ªPlanta.
28035 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

SUSCRIPCIONES
Tlf. 902 540 777

DISTRIBUCIÓN
España: S.G.E.L.
Tel. 91 657 69 00

Portugal: Johnsons Portugal.
Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A.
1900 Lisboa. Tlf. 837 17 39 Fax: 837 00 37.

DISTRIBUIDORA PARA AMÉRICA
HISPAMEDIA, S.L.
902.73.42.43

TRANSPORTE: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: RIVADENEYRA
C/ Torneros, 16. Getafe (Madrid)
Depósito Legal: M-2704-1999
Edición: 9/2013

Printed in Spain

Esta revista se imprime en **Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro**.


Hobby Press es una marca de Axel Springer España, S.A.


Publicación controlada por OJD



Y EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

A LA VENTA EL 12 DE AGOSTO

» NOVEDAD
Saints Row IV

El descacharrante "sandbox" de Volition saldrá a la venta a finales de agosto y en el próximo número te lo contaremos todo sobre él. Bueno, a lo mejor más que analizarlo habría que psicoanalizarlo porque... ¡¡¡es un juego de locos!!!

» REPORTAJE
EDICIONES GOTY

Pásatelo en grande este verano con los mejores juegos de PS3 y todo su DLC a un precio de lujo. Ediciones GOTY: bueno, largo y barato.



» REPORTAJE
THE BUREAU: XCOM DECLASSIFIED

Un juego de acción diferente, que combina la estética de los años 60, las fricciones de la Guerra Fría y una invasión alienígena... ¿Alguien da más?



» COMPARATIVA
LAS MEJORES AVENTURAS

¿Alguien se atreve a plantarle cara a Nathan Drake? Si te gusta este estilo de juego, con plataformas, su pizquita de exploración y mucha acción no te pierdas esta comparativa: *The Last of Us, Remember Me, Tomb Raider, Hitman Absolution, Uncharted 3....*

